Fanzín pro různé fantasy a hry na hrdiny

2/1994

Deck draka

17 Kč

D. Jeřábek
Cesta do Valúzie

Portrét - A. Sapkowski
Je za tlustý drak?

DrD
změny a doplňky

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Peeter A. Powellka
Návraty 3

David Jeřábek
Cesta do Valúzie 6

Z hlubin času

Tomáš Prokůpek
Germánská mytologie (2.část) 15

Felix Dahn
Ódin 20

Tolkienův svět

Často pokládané otázky 21

Tolkienova společnost 25

Drakologie

Hana Vlčinská
Je za humny drak? 39

Recenze

M.Stewartová: Kouzelník Merlin 43

J.Dever: Lone Wolf 44

M.Bronec: Ve službách krále Reginalda 44

Dračí doupě

Pro pomoc (jeskyně DrD) 27

Vevercon '94 49

Drby 50

Příšeří 51

Pravidla DrD - změny a doplňky 56

Různé

Literární zaklínač Andrzej Sapkowski 47

Soutěž 63

Anketa 64

Vážení přátelé!

Je tady druhé číslo našeho (a taky vašeho) časopisu pro ctitele fantasy a her na hrdiny Dech draka. Od minula uplynulo hodně vody (víc než si myslíte) a my jsme se hodně naučili. Snažili jsme se vychytat všechny mouchy, které vám vadily (doufám, že jich na váš vkus nebylo moc) a navázali jsme kontakty z několika z vás, kteří měli tu odvahu a nestyděli se nám napsat. Jistěže ještě není všechno ideální, ale snad si můžeme dovolit být optimisté. Největší starosti nám, jak mnozí z vás jistě zaznamenali, dělá distribuce. Dokud nezískáme kontakty na dostatek ochotných a aktivních distribučních firem, bude v některých krajích a zejména v menších městech Dech draka špatně k sehnání a nejjistějším způsobem jeho získávání i nadále zůstane předplatné. Proto se i na vás obracíme s prosbou. Víte-li o nějaké firmě, která by byla ochotna a schopna zajistit distribuci ve vašem kraji, zkuste ji kontaktovat a napište nám.

A teď ještě pár slov k těm, kteří se stali nebo hodlají stát našimi přispěvateli. Texty nám posílejte buď psané strojem (resp. vytištěné tiskámou), můžete též poslat disketu (vhodné zvláště u delších příspěvků) s ASCII textem v kódování Kamenických nebo Latin2. Nejideálnější je samozřejmě poslat text e-mailem. Co se obrázků či mapek týče, musí být nakresleny tak, aby je bylo možno sejmout scannerem (tj. černou tuší na bílém papíře a v dostatečné kvalitě), nebo můžete rovněž dodat již počítačovou podobu (týká se zejména mapek) ve formátu BMP či PCX. Opět samozřejmě v přiměřené kvalitě (a v černobílém provedení). Příspěvky jsou samozřejmě honorovány a součástí honoráře je i autorský výtisk.

Doufám, že vás naše nároky neodradí, vždyť hlavním důvodem vzniku našeho časopisu je uplatnění mladých nadějných autorů (nebo autorek), ať už v literární, nebo výtvarné tvorbě. Ale hlavní naše krédo budiž **kvalita**!

ahoj!

Sansom

Předplatné: Pokud si chcete časopis předplatit, bude vás jedno číslo stát pouze 15 Kč (celý ročník 90 Kč). Peníze zasílejte na adresu redakce složenkou typu C a do Zprávy pro příjemce napište, od kterého čísla si Dech draka objednáváte.

Návraty

Peeter A. Powellka

Ležím a cítím, že už déle nebudu živ. Cítím, jak mi život pomalu vyprchává z těla, a v mysli se mi pozpátku promítá celý můj život, až po první chvíle, na které jsem si nevědomky pamatoval...

Poslední záchvěv a kolem mne je hustá růžová mlha...

Již nic necítím, jen vnímám okolí jako z obrovské dálky. Kolem je mlha a nic víc, vše pomalu dostává nádech přízraků, ale stále ještě cítím, že jsem. Tma...

...pomalu se probouzím a nade mnou se sklání něčí starostlivá tvář. Oči má ještě plné slz štěstí. Celým mým tělem projíždí vědomí toho, co se nade mnou sklání, vědomí bezpečí a lásky.

Jak nevýslovný pocit, chtěl bych jej sdělit ostatním, ale slyším jen dětský křik. Co se asi děje? Kde by se tu vzalo dítě? Ta cizí starostlivá žena se na mne usmívá a konejší mne.

Copak jsem malý?

Blíží se ke mně ruka se zrcadlem a už se vidím, vidím malou drobnou postavu novorozeněte, stále ještě nevěřím, sahám malou ručkou k zrcadlu, a je to moje ruka. Ne! To nemůžu být já. Propadám žalu smíšenému s bezmocností, který navíc nedokáži nikomu sdělit... Pamatuji si ale všechno...

Jsem to stále já, pamatuji se na svou bývalou matku i na otce, i na svou kdysi rodnou vesnici. Jsem to stále já. Jenom jméno, jméno, na to si nemohu vzpomenout. Proč na mne ta cizí žena mluví jakési dětské bláboly? Nazývá mne jménem, které jsem nikdy neslyšel. Cítím, že mluví i jinou řečí, než jsem znal, a přesto jí rozumím.

Vlivem vzpomínek se cítím být stále víc a víc unavený a pociťuji hlad, opět slyším dětský křik a je to můj křik. Šťastný obličej té cizí ženy se ke mně přibližuje a vyzařuje z něj něha všude kolem. Přistrkuje svůj prs k mým ústům a já piji. Cítím se stále unavenější a najednou ticho, spím, ano, spím a přece mohu přemýšlet o všem, co bylo. O svém bývalém životě. Ano, už si vzpomínám.

Bylo tenkrát léto, krásná noc, hvězdy nade mnou zářily jako pochodně, stačilo jen vztáhnout dlaň. Ležel jsem na holé zemi, hlavu v tratolišti krve, a všude kolem mne leželi padlí po bitvě. A já mezi nimi. Vzduch chutná sladce po prolité krvi a já si znovu uvědomuji, jak kolem mne zvolna padá

rosa, a křik a nářek raněných. Sklání se nade mnou jakési postavy obleče-né v brnění a říkají, že už to mám za sebou. ...Prudce jsem sebou trhl, když jsem si uvědomil, že už jsem vlastně po smrti... Křik. Nade mnou se opět sklání ta žena, zvedá mne k sobě a zvolna utišuje. Zavírám oči, abych té ženě udělal radost, že už zase spím, a ona mě opět ukládá zpět na mé lůžko. Je měkké, ale já nemohu usnout, dívám se oknem, které je otevřené dokořán, ven na hvězdy. Na hvězdy, tak jako tenkrát, když jsem ležel bezmocný a už nikdy neschopný pohybu. Vše se mi najednou zdá...

...mé tělo leží v kapli na studeném náhrobku, slyším nářek, k mému chladnému tělu se vrhá mladá dívka, ztrápená, s očima zalitýma slzami a nevýslovným žalem, objímá mé ztuhlé tělo, které se snaží vyrvat smrti, a které mi už dávno nepatří. Tak rád bych ji objal, vzal do náruče a řekl jí, že jsem stále s ní, ale i když křičím, stejně mě nikdo neslyší.

Zase ta protivná mlha kolem mne, a ani nevím, kolik dní, nebo let, snad i staletí uplynulo, než jsem znovu uslyšel jakési volání. Volání, které bylo určeno pouze mně. Ale to jméno, jméno, vždyť - vlastně na něm vůbec nezáleží. Je to pouhý pojem, který nic neznamená, jméno není důležité, důležité je jen, že volání patří mně.

...Opět se vracím, znovu vidím to podivné okno, jen hvězdy už nejsou vidět, venku je zataženo a zuří bouřka.Otáčím hlavu a vidím zase tu cizí ženu, která je mou novou matkou. Odvracím se zpět k oknu, pociťuji námahu, nedokážu se ani posadit, ale přece se mi podařilo alespoň vztáhnout ruku směrem k obloze protkané blesky.

Cítím, že s blesky se do mne přelévá nějaká dosud nepoznaná síla. Už se dokážu posadit, vstávám a vztahuji obě paže vstříc bleskům, které mi jsou nejblíže, obrovská energie se mi přelévá z rukou do celého těla a v zrcadle proti oknu vidím své tělo,jak slabě fosforeskuje, vidím i tu ženu, která mi dala nový život, jak na mne udiveně hledí, jenže já se chci vrátit tam, odkud jsem přišel, zpět. Vidím a vnímám, jak se mé tělo proměňuje. Stává se opět silným, takovým, jaké bylo kdysi, zároveň pociťuji jeho obrovskou lehkost. Znovu vztahuji ruce k obloze s myšlenkou na návrat. Vidím, že mé tělo fosforeskuje stále silněji, až najednou...

...růžovou mlhou se vracím zpět. Jsem znovu v kapli, tam, kde odpočívá mé bývalé tělo. Stále vidím svou dívku, jak objímá mé studené tělo, ale i její tělo je chladné. Poznávám, že se vracím pozdě. Ale já stále věřím, že ji znovu potkám a poznám ji, ať je v jakékoli podobě. Vracím se znovu a znovu, putuji časem i prostorem, který mi vůbec nic nestaví do cesty. Stále hledám svou lásku, neboť věřím, že jednou uslyší mé volání a přijde za mnou. Toužím po splynutí mého já s jejím, stále se vracím na místa, kde jsme byli kdysi spolu šťastní, neboť i ona se jednou vrátí, tak, jako se vracím já...

ilustrace Phill Kinns

Cesta do Valūzie

1.část

SWORDS AND SWORDS AND SORCERY

David Jeřábek

1. JDI DO VALÚZIE

"Při tomhle větru budeme do zítřka u majáku nebo na dně," prohlásil Corleth a sevřel talisman, který mu kdysi v Khelekbaru prodal potulný alchymista. Těžko však předpokládat, že by ho někdo ve skřípotu lodi, hučení větru a dalších zvucích, nezbytně doprovázejících toto nepřívětivé počasí, slyšel. Kromě něj zbyl na horní palubě už jen kapitán lodi a Nárgúl. Tento dobrodruh o sobě prohlásil, že je elf a kouzelník. Corleth by ani za jedno z toho nedal ruku do ohně, ale když se tomu elfovi podařilo v přístavu proměnit na hromádku rosolu jakéhosi neodbytného věřitele, který ho celý den obtěžoval kvůli dluhům, usoudil Aos, že kouzelník by v jejich skupině rozhodně neměl chybět, a přibral ho k výpravě. Teď stál Nárgúl opřený o stožár a zálibně pozoroval blesky na obloze. Corleth odhadoval, že se tím možná snaží získat nějakou energii, ale přesně to nevěděl. Napil se ještě z měchu a šel spát.

Již druhého dne dorazila loď k majáku. Maják byl vybudován na ostrůvku, kde se současně nacházel malý atlantský válečný přístav, vlastně tajná základna. Loď zakotvila a vojáci začali vykládat a nakládat zboží z podpalubí. Družina přestoupila na jinou loď, malého důvěryhodně vyhlížejícího Knighta Hapgooda. K večeru vyrazili z přístavu a namířili si to na ostrov beze jména, jehož existence byla známa jen nemnohým. V minulých dnech se řady zasvěcenců rozšířily o čtyři neznámé dobrodruhy odněkud z Carghádie.

Uplynulo něco přes týden od doby, kdy se on, Corleth the Winchester, vracel z Temného chrámu s pokladem, jenž sliboval pohodlný život na nejméně půl roku. Bohužel osud tomu chtěl jinak. Krátce poté, co se ubytoval v Gondorville a začal utrácet první peníze, se na severním obzoru objevil temný stín. Vzápětí se k nemalému úděsu všech ukázalo, že se

jedná o devět stovek skřetů armády krále Edhelgurtha, který se patrně rozhodl ukázat, že neexistuje pouze v legendách kolujících tou dobou krajem. V následující bitvě se skřetům postavila kompletní městská stráž - kapitán Reaper a jeho osmnáct halapartníků - a posila z Minas Xirith - kapitán Assassin osobně. Kdo nepadl v boji, utekl, a tak se cestou Corleth seznámil s velitelem atlantské královské gardy Aosem a přijal jeho nabídku k účasti na výpravě do Země kouzel. Po nějakém čase dojeli až do Menelmerethu, přístavního města na západním pobřeží, kde měl Aos zakotvenu svoji loď. V přístavu se zastavili asi na den, aby mohli najmout další členy výpravy. Aos se snažil naverbovat dobrodruhy odsud, protože prastará Carghadia sklonku pátého věku stála dosud mimo spory Atlantidy a Valúzie a vůbec se nemíchala do běhu okolního světa. Aos doufal, že by zde tedy mělo být nejméně valúzských špehů, zvláště mezi kouzelníky. Vypráví se totiž, že pouze v nejstarších kontinentech ještě žijí svobodní kouzelníci putující kraji, nechávající se občas najmout na dobrodružné výpravy a páchající dobro či zlo. Jedním takovým byl i Nárgúl, takže ho Aos přijal do družiny. Corleth se zase v hospodě setkal s Alnagem a Jedorem, dobrodruhy, s kterými společně vyloupil Temný chrám. Tím se stala družina kompletní a vydala se na Aosově rozvrzané lodi na cestu.

Druhý den plavby jim Aos vyložil podrobnosti výpravy.

"Nejprve poplujeme do jednoho atlantského ostrovního přístavu. Tam změníme loď a posádku a vydáme se na nedaleký neobydlený ostrůvek. Na ostrově je ukryta magická brána vedoucí kamsi do podzemních katakomb Města zázraků. Ta brána je prý sice chráněna nějakou havětí, ale předpokládám, že jsem si najal družinu profesionálních dobrodruhů ... Takže tady problém nevidím. Já sám vedu na ostrov již třetí výpravu a jsem pořád živ a zdráv. Musíme se dostat do města, do paláce a nakonec do černokněžné věže. Někam tam totiž zašantročil ten prašivý Argurthannon královskou korunu Atlantidy. Před několika měsíci se ten démon dostal až do královského paláce a ukradl Atlantskou korunu i s královou hlavou. Ten darebák zesměšnil královu gardu před celým světem a žádný z princů se teď bez koruny nemůže stát novým králem."

"Město zázraků naštěstí není zas tak nedotknutelné, jak se povídá, takže se tam vypravíme a korunu získáme zpět. Kouzelné předměty a zlato tam raději necháme, stejně bude všechno prokleté. Jediná věc, která prý zůstala tak vzácná a neposkvrněná jako před věky, je voda z legendární Studny života."

"Ve Valúzii teď panují tři hlavní démoni, Vládci. Čaroděj Argurthannon, duch málem tak mocný, jako zlý. Hithgurth - Vrchní alchymista a Pán věže. A přední bojovník a velitel Gardy Herusereg. O něm se říká, že býval

pomocníkem smrti. To jsou naši hlavní nepřátelé, ale můžeme tam kromě nich čekat i pár dalších potvor."

Družina přijala vyčerpávající zprávu celkem klidně, pouze hobití alchymista Jedor, který měl slabší nervy a byl patrně zvyklý pouze plenit opuštěné hrady a trávit své spolubojovníky, všechny proklel a šel se opít. Nárgúl se cynicky usmíval a Corleth si pomyslel, že se konec konců dalo čekat, že při cestě do Města zázraků poteče hodně krve za málo zlata. Zkontroloval ostří svého Swordslayeru a napadlo ho, že při současné bouřce možná loď ztroskotá a bude ušetřen eventuálního mučení v Černokněžné věži.

2. OSTROV TAJNÉ BRÁNY

Loď zakotvila v bývalém přístavu mezi troskami polorozpadlých lodí. Bylo něco kolem poledne a na ostrov dopadalo ostré jasné sluneční světlo. Aos s Alnagem prohlédli přístav a okolní zbořeniště. Kdysi zde stávala rybářská vesnice mořských národů a ještě před tím zde sídlili námořníci nyní již zapomenuté pradávné civilizace. Někteří dokonce tvrdili, že jsou to pozůstatky bájného Ingloriantu. Atlantští vládci zjistili podle různých odkazů a proroctví, že ostrov je nějakým způsobem spojen s Valúzií, a tak jej před stopadesáti lety pro jistotu obsadili. Jako dědictví uchovávali tajemství o magické bráně skryté na ostrově. Jediným hrdinou, který branou prošel, byl atlantský bojovník Belegang, jenž se před stotřiceti lety vydal do Valúzie, aby zjistil podrobnosti o flotile, kterou Valúzie vypravovala proti Atlantidě. Belegang zabil valúzského vládce, ale sám byl umučen v podzemních kobkách věže. K moci se dostal velekněz a pobyl na trůnu celých šedesát let, než byl zahuben vlastními démony.

Dobrodruzi uskutečnili poslední přípravy a rozloučili se s posádkou lodi. Bylo něco po poledni *a* družina se vydala cestou vzhůru na kopec, aby získala přehled po ostrově. Asi za hodinu před sebou uviděli obrovskou sochu z bílého kamene. Corleth poznal, že je to Sentinel a vrhl se k zemi. Sentinel - Kamenný strážce, pozůstatek původní pracivilizace. Kamenná postava stála na metrovém podstavci a rozhlížela se po okolí. Vzdáleně připomínala člověka, ovšem ve skutečnosti šlo o pouhou karikaturu. Již z velké dálky ale byly vidět její tři nestvůrně veliké zeleně zářící oči. Strážce se pomalu otáčel na podstavci dokola a měl tak rozhled po velké části kopce.

"Abychom se dostali dál, musíme to zničit nebo rychle přeběhnout na

druhou stranu. Sentinel tu naštěstí stojí pár tisíc let, takže už nemá tolik energie, aby viděl až do přístavu. Teď se ale otáčí směrem k nám a jestli si nás všimne, bude nám pěkně horko," prohlásil Aos a podíval se na čaroděje. "Co s tím můžeš udělat ?"

"Zatím nic, je příliš daleko. Možná až budeme blíž," odpověděl Nárgúl.

"Dobře, tak to zkusíme rychle přeběhnout."

Sentinel se mezitím opět pootočil. Asi je přehlédl a to byla pro družinu ideální šance. Zvedli se z trávy a vyběhli tryskem vpřed. Před nimi se rýsovalo asi čtvrt míle otevřeného, mírně stoupajícího svahu. Ukázalo se ale, že přece jen nebyli tak rychlí, aby planinu přeběhli, než se Sentinel otočí. Vzduchem prolétly tři zelenavé blesky, jeden zamířený na Nárgúla a dva zasáhly Corletha. Cítil jakousi sílu, jež ho udeřila do zad, zakopl a spadl na zem. Zakrátko se však vzpamatoval a zvedl se k dalšímu běhu. Jen nejasně si všiml Nárgúla bojujícího se Sentinelem. Vzduchem prolétly další blesky, z nichž jeden zasáhl Jedora. Ten však mezitím mrštil po soše jiskřící kouli a zničil jí jedno z očí. Ani Nárgúlova snaha se neminula účinkem a vzápětí Sentinela zahalil oslňující plamen. Dobrodruzi doběhli na vrchol a když se Corleth ohlédl zpátky, uviděl jen dýmající zčernalou trosku.

Družina se posadila do trávy a Corleth si začal léčit zranění. Podstatně hůř na tom ale byl Nárgúl; zjevně vyčerpaný a vážně zraněný se právě hádal s Jedorem a snažil se od něj získat nějaký léčivý lektvar. Jedor se ale ukázal jako rozený lichvář a trvale zvyšoval požadovaný poplatek, až na něj chtěl Nárgúl začít sesílat kouzla. Do hádky se tedy musel vložit Aos a rázně ji ukončil. Nakonec Jedor s nechutí uvolnil pro Nárgúla jeden léčivý lektvar a družina se dala do prohledávání okolí.

Uprostřed ostrova bylo malé údolí s jezírkem, na jehož kraji se cosi lesklo. Jelikož nikdo nenašel nic zajímavějšího, sestoupila družina do údolí a Jedor šel prozkoumat blýskavý předmět. Byla to deska umístěná na konci výběžku vedoucího do jezera. Hned za Jedorem šel Aos, což se ukázalo velmi užitečným, neboť pohotově rozťal svým ocelovým mečem slizkého vodníka, který se vynořil z vody a začal se sápat po Jedorovi. Nakonec se Jedor dostal až k oné podivné desce. Deska byla popsána starými znaky a v hithdorštině hlásala něco, co by se dalo volně přeložit jako *"... v polovině mezi tímto místem a elfím stromem je vstup do svatyně, jež je branou do Země kouzel ..."* Vzápětí se všichni rozběhli po údolí a hledali nějaký elfí strom. Nakonec si Alnag všiml na severním svahu starého mothtauru. Odhadl vzdálenost mezi ním a kamennou deskou a zjistil, že uprostřed se zvedá svah. Tam začal s Corlethem a Aosem kopat. To ale již nastal soumrak a než se podařilo Alnagovi objevit vchod, vyšel na oblohu měsíc

v úplňku. Ve Valúzii byl měsíc vždy v úplňku a na tomto ostrově tomu bylo stejně. Moudří říkají, že je to jeden ze znaků, jež ukazují spojitost ostrova s Valúzií.

Dobrodruzi se shodli, že do podzemí vstoupí raději až za úsvitu, rozdělili si hlídky a šli spát.

Brzy ráno se již družina opět dobývala dovnitř. Corleth odsunul kamennou desku a Aos rozrazil bránu. Nárgúl si zapálil pochodeň a vešel dovnitř. Místnost, vlastně spíše široká chodba, vedla stále do skály. Po deseti metrech spatřili jakousi mrtvolu, ve které Aos vzápětí poznal jednoho z mladších princů Atlantidy. Zatímco Aos truchlil pro svého prince, Alnag neztrácel čas a stal se majitelem zdobené dýky, kouzelného prstenu a jednoho platiňáku, který měl princ v kapse. Při prohledávání zbytků princova oděvu si také náhodou všiml četných stop vedoucích od jeho těla někam dál do chodby. Díky své hraničářské zkušenosti určil, že vedou na sever, to jest jediným směrem, kterým chodba pokračuje. Družina se seřadila do formace a vyrazila kupředu vstříc svému osudu.

Chodba je zavedla až do prostorné místnosti. Místnost byla obložena kamennými sochami nějakých nestvůr a uprostřed podlahy se rozkládalo sešlapané kamenné schodiště. Jedor se vrhl se svým nožíkem na sochy, doufaje, že z nich vytěží nějakou magenergii, místo toho však pouze objevil dvoje tajné dveře a rozšlápnutého permoníka. S uspokojením si ho hodil do truhly a seběhl po schodišti, aby dohonil zbytek družiny pokračující v cestě.

Když doběhl dolů, nestačil se divit. Družina zápasila s hordou skřetů, respektive zde bydlící skřeti se statečně, ale neúspěšně bránili hordě dobrodruhů. Aos a Corleth honili skřety po místnosti a porcovali je svými meči, Nárgúl se opíral o sloup a předstíral, že čaruje, a Alnag povzbuzoval svého psa, který právě proháněl jednoho skřeta.

Když masakr skončil, vrhla se družina do prohledávání místnosti. Nárgúl si pročítal runové nápisy na oltáři a Corleth se snažil otevřít pokladničku skřetů. Jedor procházel se svým řeznickým nožem mezi mrtvolami a hledal, co by se dalo extrahovat.

Obyvatelé jeskyně měli možná něco společného s dřívějšími národy, žijícími na ostrově, a patrně se do podzemí zařízeného jako svatyně uchýlili po obsazení ostrova atlantskými kolonisty. Atlantská osada však nevydržela dlouho a těžko odhadnout jak moc se na tom přičinili zdejší obyvatelé. Jisté však je, že poslední generace asi již ani nevycházely na povrch a začaly se podobat více orkům než lidem. Alnag si odřízl přívěsek z někoho, kdo tu asi byl šamanem, a šel se podívat, jak daleko je Corleth

s rabováním pokladny. Aos právě vytahoval Corlethovi z obličeje šipku. Truhla byla otevřená a nad hromádkou zlaťáků, prstenů a různého haraburdí se skvěl nápis upozorňující náhodné nálezce, že *"kdo je zvědavej, bude brzy tuhej"*.

Když se Corleth vzpamatoval ze zranění a začal se zajímat o poklad v truhlici, našel v ní kromě zlaťáků, stříbrňáků, měďáků a platiňáků i zlatý klíček s drahokamy a velmi starou knihu, dílko o lidojedech od oblíbeného autora E.R.Woharda - výbornou oddechovou četbu. Pokud bychom si odmysleli trochu krve a pár balíků mrtvol, působila by místnost velmi optimisticky. Družina však sál velmi rychle opustila, neboť poté, co si Jedor hodil do svého kotle k extrahování jakýsi oválný runami popsaný disk, začala se nepříjemně chvět podlaha. Magenergie skrytá v disku patrně přesahovala množství, jež mohl Jedor zpracovat. Corlethovi se při tom okamžitě vybavily pověsti o zlatém disku, starém bájném pokladu rodu Winchesterů. Zlatý disk přinesl domů zakladatel rodu před dávnými časy až z Ingloriantu. Bohužel asi po tisíci letech disk zmizel neznámo kam. Jedni kronikáři uváděli, že byl zcizen temnými silami v některém z četných bojů, jiní tvrdili, že ho jeden z potomků rodu dal do zástavy nebo prohrál v kartách, a Corleth sám někdy uvažoval o tom, že disk leží ztracený někde v nepřeberných hromadách různého nepořádku ve sklepě Winchesterského zámku.

Ale zpět do jeskyně. Zatímco se zemětřesení utišovalo, družina prozkoumala horní místnost, kde Jedor původně našel dvoje tajné dveře. Ten si nenechal ujít příležitost, aby jedny z nich osobně otevřel. Kupodivu za dveřmi byla pouze kamenná stěna a zelený hlen, přislizlý na druhé straně dveří. Jedor se překonal a zabouchl dveře tak rychle, až se hlen rozplácl na zdi. Druhé tajné dveře, důmyslně maskované v napodobenině normálních dveří, naštěstí zakrývaly pouze dlouhou chodbu mírně klesající dolů. Chodba končila zákrutou vlevo, kde ústila do rozměrného zlatem vykládaného sálu. Proti vchodu se zvedalo schodiště, po jehož stranách byly nádherné kamenné podstavce. Shodou okolností na nich seděli dva Zuulové. Následovala dramatická bitva, v níž Alnag velmi úspěšně zranil jednoho Zuula a vzápětí byl málem sežrán druhým. Přeskočíme nudné podrobnosti a seznamy různých zranění a řekneme si rovnou, že družina bitvu nakonec přece jen vyhrála. Když se dobrodruzi dali opět do pořádku, nahrnuli se ke schodišti a snažili se naslouchat. Tentokrát ale prostě neměli štěstí. Z vedlejší místnosti stále zněly hlasité skřípavé zvuky, takže při sebevětší snaze nezaslechl nikdo ani jediný hlas. Se spravedlivým hněvem, kdo to dělá v jeskyni takový rámus, vtrhli dovnitř. Ocitli se ve vysoké místnosti čtvercového půdorysu. V místnosti se nenacházel žádný nábytek či vybavení. Jediným tělesem zde byla vysoká, dva sáhy dlouhá a dva sáhy široká pohybující se mohyla.

Bojovníci se jali bušit do mohyly, ale jejich snaha nepřinesla valný výsledek. Jedor dokonce málem přišel o nohu, neboť mohyla se snažila rozdrtit vše v místnosti a díky své velikosti mohla převálcovat čtyři postavy najednou, nehledě na malé rozměry sálu. Družina proto chvatně opustila místnost. Ještě před tím však byl Jedor pověřen pumovým útokem na mohylu. Nedalo mu ani moc práce dostat zapálenou bombu pod podstavec, protože moc nechybělo a skončil by tam sám. Při útěku z místnosti ho urychlila rázová vlna výbuchu za zády, elegantním skokem překonal schodiště a padl na dlažbu. Deset sáhů za ním se na zemi válely v oblacích prachu zbytky mohyly. Dobrodruzi uctili vítězství třaskaviny nad hmotou, překročili polomrtvého hobita a důstojně vešli do místnosti.

3. CESTA PODSVĚTÍM

Bojovníci prohledávali místnost. Vůbec to tu nevypadalo jako po výbuchu. Místnost byla ze všech šesti stran ohraničena hrubě tesanými kameny a na podlaze se vypařovaly zbytky mohyly. Asi po hodině usilovného hledání jakýchkoliv tajných dveří a úkrytů se postavy začaly zklamaně hroutit na zem. Rozproudila se debata ohledně dalšího postupu. Během

diskuse dorazil Jedor a s vyčítavým výrazem si šel vařit do kouta léčivý lektvar, který zjevně potřeboval. I přes novou vlnu zoufalého hledání mýtické brány, která měla být podle Aose zcela jistě v této místnosti, nikdo nic nenašel. Nárgúl dokonce zjistil, že asi někde ztratil svůj vak s lanem, mečem a vínem. To ho dopálilo natolik, že vztekle mrštil ozdobným klíčem, který měl otvírat bránu, o zeď, a hodlal se vrátit na loď. To ale neudělal, protože zůstal ochromen náhlým rachotem a zmizením hobita. V rohu místnosti, asi tak v místech, kde si alchymista vyráběl své lektvary, zela široká díra a v ní se v chuchvalcích mlhy nejasně rýsovaly obrysy starého bytelného schodiště. Po Jedorovi zde zůstala pouze jeho alchymistická truhla a trocha rozházených surovin, což nabízelo myšlenku, že zbytek alchymisty se pravděpodobně nachází na dolním konci schodiště. První se asi po pěti minutách vzpamatoval z překvapení Corleth a navrhl, aby se družina šla dolů podívat, co se s Jedorem stalo, respektive zda je naživu. V opačném případě by si totiž nárokoval jeho kuši, jeden léčivý lektvar, podíl na hotovosti, ...

Jedor byl již při vědomí a ležel na konci schodiště. Jeho újma způsobená překvapivým pádem ze schodů se bohužel ještě zvýšila následkem úderu láhve s léčivým lektvarem, která se rozbila o část těla, kde hobiti zpravidla mívají mozek. Přicházející družina jej uviděla, jak sbírá své rozházené vybavení. Právě když se shýbal pro zakutálenou láhev s olejem, všiml si na zemi stříbrného lesknoucího se předmětu. Byl to reklamní svitek levitační dopravní kanceláře Sargo's Cargo, ale z rubu byl popsán nějakými špatně čitelnými znaky. Tyto znaky byly, jak prohlásil Nárgúl, používány v jistém starém jazyce temných mágů. Podle něj nápis cituje jeden z veršů starodávné Temné legendy o Valúzii: *"Kdo hodí do ohně zlatý Pohár čarodějů, otevře si cestu domů."* Všichni vyslechli kouzelníka s respektem, pouze Aosovi vrtalo hlavou, kde přišel Nárgúl k těmto znalostem věcí Temnoty.

Konečně byl Jedor schopen pokračovat v cestě. Družina se nacházela uprostřed husté mlhy, kterou lucerna prosvětlovala dost slabě, a nikdo najednou neviděl schody, po kterých sem sestoupili. Jediným vodítkem byla slabá záře v dálce před skupinkou. Záře byla způsobena magickou pochodní, upevněnou na stojanu. Natolik dobře, že se ji dokonce nikomu nepodařilo sundat. Dobrodruzi měli také neodbytný pocit, jako by zde čas plynul mnohem pomaleji, což je trochu znervózňovalo. Pochmurnou náladu se pokusil rozehnat Alnag, který si vzpomněl na slovní hříčku, kterou ho před lety naučil jeden vlkodlak. Pokusil se ji reprodukovat, ovšem zničující vtip ocenil pouze jeho pes, který se válel na zemi v křečích smíchu. Ostatní s výjimkou Nárgúla totiž řeči vlkodlaků nerozuměli a Nárgúlovi se tento vtip zdál dost slaboduchý. Skupina se tedy vydala dál po hladké kamenné

podlaze směrem k jinému světélku. Náhle si Corleth všiml v mlze siluety postavy. Jednalo se o notně průsvitného válečníka s průsvitnou sekyrou v zádech. Corleth marně vzpomínal, kde ho již viděl, když tu Aose napadlo, že se jedná o mrtvého kapitána Assassina osobně. Assassin se však zase ztratil v mlze a Alnag vytáhl Wildova hraničářského průvodce po Kontinentech a začal jím rychle listovat. Družinka vzápětí vzala s nelibostí na vědomí, že magická brána vede podsvětím. Za chvíli si na mrtvé zvykli a dokonce mezi některými poznali i známé tváře. Druhý den cesty je to ale již opravdu moc nebavilo. Jediným rozptýlením bylo setkání s Nárgúlovým mrtvým strýcem, který byl před několika lety zabit při dobrodružné výpravě zákeřným hobitím alchymistou. Přátelský rozhovor skončil v okamžiku, kdy duch zjistil, že chudáci dobrodruzi jsou ještě naživu, a rozhodl se, že jim pomůže osvobodit se od pozemského těla. Corleth nepostřehl tento vývoj rozhovoru a neprozřetelně požádal mrtvého o pomoc. Mrtvý to pochopil jako žádost o pomoc do hrobu a Corleth ho v sebeobraně rozehnal mečem. Nárgúl se od tohoto okamžiku tvářil velmi zlověstně a zdálo se, že mu to pár století neodpustí.

Jednoho nechutného rána (v podsvětí se střídaly doby, kdy byla mlha tmavá a bílá) dobrodruzi spatřili tmavý stín asi na 'vzdálenost jedné pochodně' před sebou. Byla to šedá zeď z kamenných bloků vedoucí z mlhy do mlhy. Jedor s Alnagem dostali takovou radost, že se na zeď hned podepsali, a všichni (až na Nárgúla) optimisticky považovali zeď za dobré znamení. Asi po dvou hodinách chůze dorazili na místo, kde se zeď lomila pravým úhlem vpravo. Družina změnila směr a pokračovala podél zdi. Blížilo se 'poledne' a mlha nesnesitelně houstla. Kromě toho klesla teplota a Jedorovi zmrzlo v sudu pivo. Pak se před nimi objevil cíl - kamenný oblouk a za ním jakési schodiště. Nebylo pochyb o tom, že se jedná o východ z podsvětí. Před východem ale stál nádherný bílý jednorožec. Toto kouzelné zvíře představovalo pro dobrodruhy smrtelné nebezpečí (?!!). Aos rozdal ostatním stříbrné šípy a dýky a sám raději přezbrojil na svůj rezervní runami popsaný stříbrný meč. I Nárgúl v této bitvě vypotřeboval neobvyklé množství magických svitků a všelijakých prastarých zaklínadel. Dobrodruzi jednorožce sice neporazili, ale podařilo se jim proklouznout na schodiště. Corleth si nesmazatelně vryl do paměti obraz, kdy se do jeho štítu na okamžik vnořil smrtící roh a sklouzl po talismanu 'až bude nejhůř', který mu visel na drátěné košili. Do rohu jednorožce kdysi někdo vryl runu 'B'.

- pokračování příště -

ilustrace Phill Kinns

Germánská mytologie

Tomáš Prokůpek

Loki

Starohornoněmecky snad Loge, jeho jméno pravděpodobně souvisí se slovem plamen.

Loki je nejpodivuhodnější postavou germánské mytologie. Je synem obra Fárbautiho a obryně Laufey. Uzavřel však pokrevní bratrství s Ódinem, má za ženu Ásynji Sigyn, s níž má syna Nariho, a je nazýván Ásem. Lokiho povaha je pak stejně rozporuplná. Je častým společníkem Ódina a Tóra, svou lstivostí, chytrostí a kouzelnou mocí často pomáhá bohům a je dárcem ohně lidem, na druhou stranu však provádí bohům zlomyslnosti, kde může (i když Ásové na něj občas svedou i to, co neprovedl), svými zlými řečmi zraňuje a ubližuje, až nakonec provede tak strašlivou věc, že neujde trestu.

Jednou přišel za Ásy stavitel z Jötunheimu a nabídl bohům, že jim postaví kolem Ásgardu tak vysokou hradbu, aby ji žádný obr nepřekonal, dají-li mu za ženu Freyu. Bohové souhlasili, ale stanovili mu lhůtu jednu zimu. Stavitel si přivedl na pomoc svého koně Svadilfariho, který byl neuvěřitelně silný. Když už se zdálo, že stavitel hradby stihne postavit, proměnil se Loki v klisnu a svým roztouženým ržáním koně odlákal. Když stavitel viděl, že dílo nestačí dokončit, strašlivě se rozzlobil a Ásové poznali, že je to obr. Tór máchl kladivem a obra zahubil. Loki zanedlouho porodil osminohé hříbě, které si přivlastnil Ódin.

Byl to ale také Loki, kdo zplodil s obryní Angrbodou tři nestvůrné děti - vlka Fenriho, hada Midgardsorma a Hel. Jakmile se to Ódin dověděl, vyslal bohy, aby je chytili a přivedli. Hada pak uvrhl do moře, kde Midgardsorm dorostl takových rozměrů, že obkružuje celý Midgard a zakusuje se do svého ocasu. Hel svrhl do podsvětí, kde má veliká sídla obehnaná mohutnými mřížemi. Do její říše, zvané rovněž Hel, odcházejí ti, kdo umřeli na nemoc nebo stáří; ti, kteří se dopustili velkého zla, se pak dostanou až do Niflhelu, nejspodnější z vrstev světa. Vlka Fenriho pak bohové nechali v Ásgardu a pevně ho svázali.

A mnoho dalšího toho má Loki na svědomí. To kdysi tři Ásové, Ódin, Loki a Höni, putovali po světě a Lokiho unesl obr Tjari proměněný ve velikého orla. Pustil ho, teprve když Loki přísahal, že z Ásgardu vyláká bohyni Idunn, která střeží jablka zajišťující bohům nesmrtelnost, i s oním

kouzelným ovocem. V určený čas Loki přísahu splnil a obr v podobě orla unesl Idunn do svého sídla v Jötunheimu.Bohové zmizení Idunn těžce nesli a brzy začali stárnout a šedivět. Vyšlo najevo, že ji naposledy viděli s Lokim, a tak ho jali a pohrozili mu mučením a smrtí. Loki se zalekl a slíbil, že získá Idunn zpět. Proměnil se v sokola a odletěl do Jötunheimu. Tam počkal, až obr vypluje na moře a Idunn zůstane sama. Tehdy ji proměnil v ořech a co nejrychleji s ní uletěl. Když Tjari zjistil, jak se věci mají, rozletěl se za Lokim. Ásové viděli, že je Loki pronásledován; nanosili před hradby Ásgardu piliny, počkali, až Loki přeletí, a pak je zapálili. Tjari se nestačil zastavit, vzňalo se na něm peří a bohové ho ubili. Lokimu bylo protentokrát odpuštěno, ale rychle se blížil den, po němž už nemohl očekávat žádné milosrdenství.

Baldr

Na severu nazýván i Baldur, Balder; v jeho postavě odborníci shledávají největší vliv křesťanství.

Baldr se zrodil jako první ze svazku Ódina a Frigg, za ženu si vzal Ásynji Nannu. Je bohem světla a vyhlíží neobyčejně sličně a jasně. Ze všech Ásů je právě Baldr nejmilosrdnější a proto žádný jeho soud nemůže v tomto světě obstát.

Ony přesmutné události začaly tím, že Baldra Dobrotivého tížily děsivé sny, jež mu nikdo nedokázal vyložit. Samotný Ódin sestoupil na svém osminohém Sleipnim do Helu a zde mu bylo sděleno, že Baldr brzy zemře. Baldrova matka Frigg zapřísahala všechny živé bytosti, zemi, hory, kameny, vodu i oheň, aby Baldrovi neubližovali. Jedině jmelí nepřísahalo, proto že nemá samostatný život. Bohové pak vyzkoušeli, jakou moc má přísaha. Vrhali na Baldra kopí, šípy a kameny a jemu se nic nestalo. Tehdy začal Loki Baldrovi jeho nezranitelnost závidět a vložil jeho silnému, ale slepému bratrovi Hödovi do ruky větvičku jmelí. Höd trefil Baldra do srdce a ten klesl mrtev k zemi.

Bohové odnesli Baldrovo tělo k moři a tam mu postavili pohřební loď Hringhorni, jedno z největších plavidel vůbec. Chtěli ji spustit na vodu, ale nedokázali jí pohnout. Poslali tedy do Jötunheimu pro obryni Hyrrokin obdařenou kouzelnou mocí. Ta přijela na vlku a místo uzdy měla zmiji. Jedním rázem zatlačila loď do vody, až se země otřásla a Tór rozzlobil. Potom bohové vynesli Baldrovo mrtvé tělo na loď. Když to uviděla Nanna, puklo jí žalem srdce. I ji tedy položili na hranici a zažehli oheň. Potom ještě Ódin položil na loď svůj zlatý prsten Draupni, z nějž každou devátou noc skanulo osm stejně těžkých prstenů. Ještě pošeptal Baldrovi něco do ucha, ale co, to se nikdy nikdo nedoví.

Bohové vyslali do podsvětí posla, aby přiměl Hel vydat krásného boha. Když posel líčil vládkyni podsvětí, jak všichni nad Baldrovou smrtí truchlí, vzkázala Hel Ódinovi, že mu syna navrátí, jestliže ho budou opravdu všichni oplakávat. Baldr pak poslal otci zpět jeho prsten. Bohové rozeslali do všech stran světa prosbu, aby byl Baldr všemi oplakáván. Pouze jedna jediná obryně tak odmítla učinit, a proto musel mrtvý bůh zůstat v podsvětí. Tou obryní byl proměněný Loki. Bohové se na něj spravedlivě rozhněvali a rozhodli se ho ztrestat. Když se to Loki dověděl, uprchl na jednu horu, kde si postavil dům se čtyřmi dveřmi, aby viděl na všechny strany. Přes den se často proměňoval v lososa a ukrýval se ve vodopádu. Bohové jeho skrýš odhalili a Loki se rychle skryl ve vodě, ale Ásům se jej nakonec podařilo chytit. Připravili tři ploché kameny, postavili je na hrany a vytesali do nich díry. Pak zabili Lokiho syna Nariho a připoutali Lokiho ke kamenům synovými střevy, která se proměnila v železo. Nad Lokiho hlavu umístili jedovatého hada tak, aby mu jed kapal do tváře, a odešli. Lokiho věrná žena Sigyn se snaží chytat jed do nádoby, ale vždy když je miska plná a ona ji musí jít vylít, kape jed Lokimu na hlavu, ten se strašlivě zmítá a vzniká zemětřesení.

Baldrův osud bývá někdy považován za předzvěst toho, co má teprve přijít.

Heimdall

Heimdall je synem Ódina a devíti panen, jež byly zároveň sestrami. Je nazýván bílým Ásem. Jeho příbytek leží u Bifröstu; sídlí zde proto, aby střežil most před obry. Spát potřebuje méně než ptáci, vidí neuvěřitelně dobře jak ve dne, tak i v noci a jeho sluch není o nic horší než jeho zrak. Má polnici jménem Gjallarhorn, na níž troubí v případě nebezpečí.

Heimdall také zavedl u lidí sociální rozvrstvení. To kdysi putoval po Midgardu pod jménem Ríg. Nejprve přišel k chatrči starých, životem unavených manželů Praděda a Prababy. Ulehl s nimi do postele a za devět měsíců se Prababě narodil Otrok, který je předkem celého otrockého stavu. Potom Ríg došel k síni, v níž pracovali Praotec a Pramatka. Ríg s nimi také ulehl do lože a Pramáti za devět měsíců porodila Sedláka, od něhož pocházejí všechny selské rody. Nakonec Ríg dorazil k síni, v níž proti sobě seděli u stolu Otec a Matka. Ríg s nimi opět ulehl a Matka za devět měsíců porodila Jarla. Když dorostl, Ríg ho vyhledal, naučil ho runám a přikázal mu, aby shromažďoval majetek. Všichni vládci a náčelníci jsou Jarlovými potomky.

Tyr

Staroanglicky Tiu, Tiw, starohornoněmecky Ziu, Ziw; jeho jméno je uchováno v anglickém Tuesday a německém Dienstag (úterý), etymologicky souvisí s výrazem pro nebe a se jmény řeckého Dia a indického Djáuse. Pravděpodobně tedy byl původně nejvyšším bohem, ale později ho vytlačil Ódin.

Podle Edd je Tyr synem Ódina a bohem boje, odvahy a soudu. Když bohové chtěli svázat Fenriho, ten žádal, aby mu jako záruku vložil někdo do tlamy své zápěstí. Jediný Tyr se toho odvážil a když vlk poznal, že je lapen, ruku mu ukousl.

Njörd

Ve spojitosti s Njördem vrtá odborníkům hlavou velice podobná bohyně Nerthus polabských Germánů, o jejímž kultu se zmiňuje Tacitus v "Germánii" z 1.stol.n.l. Mají spolu něco společného? Došlo vývojem ke změně pohlaví? Je to jeho sestra? Kdo ví.

Njörd pochází z rodu Vanů, kteří, jak se zdá, byli všichni bohy plodnosti. Njörd je bohem moře a větru, mořeplavby a rybářství. Je nesmírně bohatý a rozdává půdu i majetek. U Vanů měl za ženu svou sestru, ale musel odejít bez ní, protože u Ásů je manželství mezi sourozenci zakázáno. V Ásgardu si vzal za manželku obryni Skadi, dceru obra Tjariho. Když se totiž Skadi dověděla o smrti svého otce, vzala přilbu, brnění a v plné zbroji se vypravila na Ásgard. Bohové jí nabídli smír. Jako náhradu si mezi nimi mohla vybrat muže, ale volit směla pouze podle nohou, víc jí Ásgardští neukázali. Skadi si vybrala Njörda. Jejich svazek však nebyl příliš šťastný. Njörd chtěl bydlet u moře, Skadi zase ve skalnatém Jötunheimu. Dohodli se, že svůj domov budou vždy po devíti dnech střídat. Skadi však brzy odmítla být u moře, a tak žijí odděleně.

Frey

Njördův syn Frey (Pán) je bohem deště, slunečního svitu, úrody, plodnosti a soulože. Je hrdinou jediného zpěvu "Eddy".

Jednoho dne vystoupil na Ódinův trůn Hlidskjálf a rozhlížel se po všehomíru. Tu náhle spatřil nejpůvabnější dívku světa, krásnorukou Gerdu, dceru obra Gymiho a obryně Aurbody. Tak se mu vymstila jeho pýcha, neboť se do Gerdy vášnivě zamiloval. Dlouho se trápil, až nakonec přikázal svému služebníku Skírnimu, aby ji za každou cenu přivedl. Skírni však

nejprve požádal o Freyův meč a nešťastný bůh mu jej věnoval. Skírni potom skutečně Gerdu pro Freye získal.

Kromě meče Frey ještě vlastní kouzelného zlatého kance a nejlepší loď Skídblandni, která pojme všechny Ásgardské, dostane vždy příznivý vítr a dá se složit tak, že se vejde do měšce. Přesto však bylo vydání meče Freyova velká chyba. Ze souboje s obrem Belim sice vyšel jako vítěz - zabil Beliho jelením parohem, ale jednou bude svého daru velmi litovat.

Freya

Njördova dcera Freya (Paní) je, snad s výjimkou Frigg, nejvýznamnější bohyní s velikou mocí. Některé zdroje ji dokonce s Frigg zaměňují. Za muže si vzala Óda a měla s ním dceru Hnoss. Ód ale odešel na dalekou cestu a Freya pro něj vyplakala mnoho slz. Dlouho putovala cizími zeměmi a hledala ho, ale marně. Možná to byla jakási pomsta osudu, protože copatá Freya je bohyní smyslné lásky. Svou nadpozemskou krásou ráda sváděla osoby opačného pohlaví a štědře rozdávala svou milostnou přízeň. V jednom zpěvu veršované "Eddy" ji například rozzlobený Loki nazval milenkou Ásů a álfů a stejným směrem míří i vyprávění o tom, jakou cenu zaplatila čtyřem skřítkům za skvostný nákrčník Brísingů. Seveřané věřili, že tento šperk je samotné slunce. Každý večer Loki Freye nákrčník ukradne, ale ráno jej pro ni Heimdall zase získá zpět. (Podle jiné báje jsou však Slunce a Měsíc děti muže Mundilfariho. Jezdí po obloze na vozech tažených koňmi a nemohou se ani na okamžik zastavit, protože je neustále pronásledují dva vlci, potomci obryně ze Železného lesa.) Tam, kde v zimě zůstává slunce za obzorem, se staří Skandinávci domnívali, že Freyu nakrátko unesli obři. Jinak byla i bohyní smrti, jí připadly nejskvělejší ženy a také část válečníků padlých v boji.

Freya rovněž velmi dobře ovládá magii, to ona naučila Ásy kouzla Vanů. S tímto také souvisí kočky, které táhnou její vůz, neboť tyto šelmy byly považovány za démonická zvířata.

Zdá se že Freya je neobyčejně staré božstvo, protože už z doby bronzové pocházejí skalní kresby zobrazující nahé ženy s dlouhým copem a krásným náhrdelníkem.

Ódin

Slyšte všichni Ásové!
Já chválím nejšlechetnějšího Ódina!
Moudrost jeho slov, zázraky jeho činů
i jeho sladkobolný smutek.

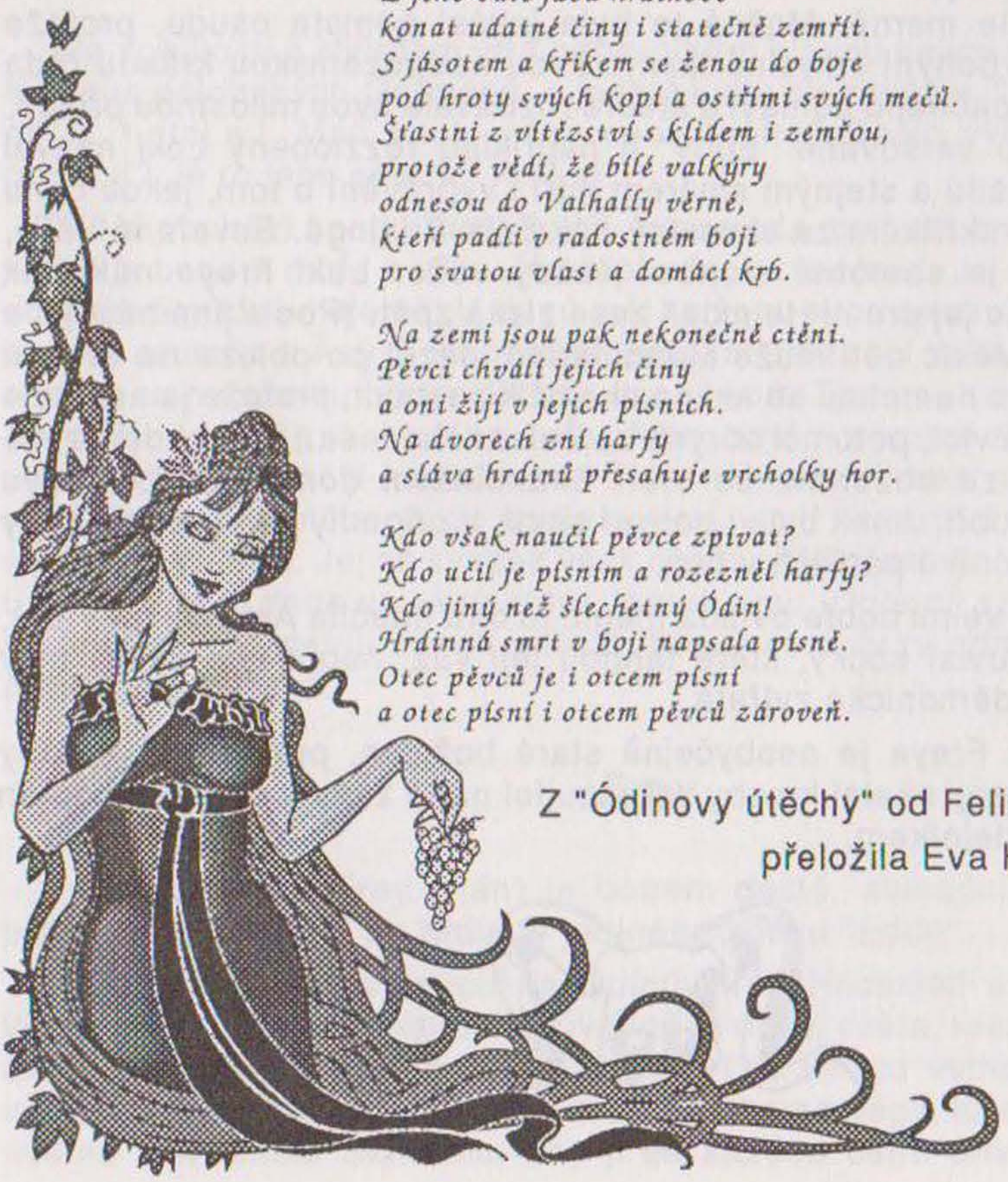
Když ve vlajícím rouchu
dotkne se ráno polibkem jarních poupat,
malé zavřené kalichy květů
už nevydrží déle dřímat.
Otevřou oči a on je líbá a laškuje
s jejich prvním nadechnutím.

V bouři však Ódin dovede vyvrátit
i letité kmeny prastarých dubů.

Z jeho vůle jdou hrdinové
konat udatné činy i statečně zemřít.
S jásotem a křikem se ženou do boje
pod hroty svých kopí a ostřími svých mečů.
Šťastni z vítězství s klidem i zemřou,
protože vědí, že bílé valkýry
odnesou do Valhally věrné,
kteří padli v radostném boji
pro svatou vlast a domácí krb.

Na zemi jsou pak nekonečné ctěni.
Pěvci chválí jejich činy
a oni žijí v jejich písních.
Na dvorech zní harfy
a sláva hrdinů přesahuje vrcholky hor.

Kdo však naučil pěvce zpívat?
Kdo učil je písním a rozezněl harfy?
Kdo jiný než šlechetný Ódin!
Hrdinná smrt v boji napsala písně.
Otec pěvců je i otcem písní
a otec písní i otcem pěvců zároveň.



Z "Ódinovy útěchy" od Felixe Dahna
přeložila Eva Hlavicová

Následující text je (stejně jako v minulém čísle) součástí materiálů FAQ, t.j. "často pokládané otázky", získaných ze sítě Internet.

Pokud bude v našich silách, pokusíme se zde odpovědět i na Vaše otázky. Neváhejte tedy a ptejte se!

O čarodějích

Z Pěti čarodějů vstoupili do příběhu jen tři. Bylo něco známo o dalších dvou?

Velmi málo. Ve Středozemi nejsou zaznamenána žádná jména, která by dostali, jen titul Ithryn Luin, Modří čarodějové (neboť byli oděni v mořskou modř) (ve Valinoru je zvali Alatar a Pallando). Když Istari (čarodějové) poprvé přišli do Středozemě, Saruman a Modří Čarodějové cestovali na východ, avšak vrátil se pouze Saruman. Esej o Istari říká: *"Zda zůstali na východě, obírajíce se tam účely, pro něž byli vysláni, či zahynuli, či zda se chytili do nějaké Sauronovy léčky a stali se jeho sluhy, není známo."* (Nedokončené příběhy)

Mluvil-li J.R.R.Tolkien sám za sebe, byl jen nepatrně určitější. V dopise říká, že nevěděl "nic jasně" o dalších dvou: "*Myslím, že šli jako poslové do vzdálených krajů na východě a na jihu, daleko z dosahu Numenorejců: takřka jako misionáři do zemí obsazených nepřáteli. Nevím, jak byli úspěšní, obávám se však, že selhali stejně jako Saruman, ač bezpochyby odlišným způsobem; mám podezření , že byli zakladateli nebo iniciátory tajemných kultů a "magických" tradic, jež přečkaly pád Saurona.*" (Dopisy)

Co se stalo s Radagastem?

O Radagastovi bylo řečeno, že jeho mise rovněž selhala, je tu však pokušení myslit si, že toto "selhání" nebylo tak špatné jako u druhých. Esej o Istari (čarodějích) praví: *"Vskutku ze všech Istari jen jediný zůstal věrný, a to ten, který přišel naposledy. Neboť Radagast, čtvrtý z nich, byl okouzlen množstvím zvířat a ptáků, jež bydleli ve Středozemi, opustil elfy i lidi a strávil své dny mezi divokými tvory."* (Nedokončené příběhy)

Jistěže se Radagast nikdy nestal zlým. Leč výše citované naznačuje, že se jeho mise netýkala jen divokých tvorů, ale měl také stavět mosty mezi nimi, elfy a lidmi. Vskutku zajistil, že jeho přátelé ptáci shromáždili mnoho informací, ale poněvadž zpravovali Sarumana jakožto hlavu rady, nebylo to úplně užitečné. Na druhé straně bylo nezřídka naznačeno (ač není žádný přímý důkaz v textu jakéhokoliv druhu), že způsob, jakým se Orli dostavili v příhodných dobách, možná byl částečně jeho dílem.

Nevíme nic o tom, co se stalo s Radagastem po skončení Třetího Věku. Přesto se zdá myslitelné, díky nejasnější povaze jeho selhání, že mu snad bylo dovoleno vrátit se nakonec do Valinoru.

O hobitech

Byli hobiti poddruhem lidí?

Ano, bez jakýchkoliv pochybností. V tomto smyslu hovoří tři tvrzení. První, z Prologu k Pánu prstenů, je pravděpodobně méně jednoznačné, protože bylo zamýšleno jako řeč vydavatele.

"Je zcela zřejmé, že přes pozdější odcizení jsou hobiti našimi příbuznými: jsou nám mnohem bližší než elfové, ba dokonce i než trpaslíci. Odedávna mluvili jazykem lidí, po svém, a měli rádi i neradi vesměs stejné věci jako lidé. Jakého druhu ale přesně je náš vzájemný poměr, to se už nedá zjistit. Počátek hobitů leží hluboko v Dávných časech, které jsou dnes ztraceny a zapomenuty."

Společenstvo Prstenu, str.12 (Prolog, "O hobitech")

*"Ovšemže jsou hobiti skutečně mínění jako větev určité *lidské* rasy (ne elfů či trpaslíků) - proto tyto dva druhy mohou přebývat pohromadě (jako v Hůrce) a říká se jim právě Velký a Malý národ. Nemají vůbec jiné než lidské schopnosti, ale jsou představováni jako bytosti, které jsou více ve spojení s 'přírodou' (půda a ostatní živé věci, rostliny a zvířata) a pro lidi neobvykle bez ctižádosti či chtivosti bohatství."*

Dopisy (Dopis 131, poznámka pod čarou)

The Firstborn *(Prvorození). Titul elfů. ('Prvorození', poněvadž se elfové objevili na zemi dříve než všechny ostatní 'mluvící národy' samostatného původu, nejen lidé, ale také trpaslíci. Hobiti jsou přirozeně zvláštní odrůdou lidské rasy.)*

Průvodce, položka "The Firstborn"

Zemřeli nakonec Frodo a ostatní (Bilbo, Sam a Gimli), kteří odešli přes moře, či se stali nesmrtelnými?

Zůstali smrtelní. Podle koncepce J.R.R.Tolkiena platilo, že přirozený životní plán každého stvoření patřil k jeho duchovní a biologické přirozenosti a nemohl být změněn jinak, než přímým zásahem Stvořitele. To se stalo třikrát (Lúthien, Tuor, Arwen), avšak není to případ Froda a spol. Tolkien výslovně uvádí ve více než jednom dopisu, že Frodova cesta za moře byla jen *dočasným* vyléčením a když přišel čas on i ostatní zemřeli podle své vlastní svobodné vůle.

Měli hobiti špičaté uši?

Jen lehce. Takto Tolkien popsal Bilba pro účely ilustrace v dopise Houghtonu Mifflinovi (1938):

"Vykresluji zcela lidskou podobu, ne jakéhosi 'pohádkového' králíka, kterého si, jak se zdá, představují někteří z mých britských kritiků; obtloustlé břicho, kratší nohy. A kulatý, bodrý obličej, uši jen lehce špičaté a 'elfí', vlasy krátké a kudrnaté (hnědé). Nohy dolů od kotníků pokryté hnědou srstí, podobnou vlasům. Oděv: zelené sametové kalhoty, červená či žlutá vesta, hnědý či zelený kabát, zlaté (nebo mosazné) knoflíky, temně zelená kapuce a pláštěnka (patřící trpaslíkovi)."

Dopisy (Dopis 27)

Hobit s poznámkami (v češtině nevyšel) tento dopis cituje a obsahuje přiměřenou ilustraci na něm založenou. (Všimněte si, že Tolkien zde používá slovo "elfí" jako odkaz na elfy - skřítky z lidového folklóru, kteří byli nezřídka zobrazováni se špičatýma ušima. Elfové ze Středozemě (s výjimkou Lesních elfů v Hobitovi) byli v čase napsání tohoto dopisu známi jen nemnoha lidem.)

Kdy měli Bilbo a Frodo narozeniny? Jakému datu v našem vlastním kalendáři tento den odpovídá?

Podle kalendáře Kraje to bylo 22.září (Společenstvo Prstenu, str.29). Musíme vzít v úvahu rozdílné ohraničení měsíců a rozdílný vzájemný vztah jejich kalendáře a ročních dob (letní slunovrat připadal na prostřední den roku, den mezi červnem a červencem, ne na 21.červen jako v našem kalendáři (Návrat krále, Dodatek D)). V září je zjištěný rozdíl 10 dní, což dává v našem kalendáři jako odpovídající datum 12.září. (Tento výsledek má pro příběh jistý význam. Události se odehrávají o deset dní dříve v běhu ročních dob, než by nám naznačovalo datum: spíte-li venku na podzim, deset dní může dělat velký rozdíl.)

V Dodatku D Tolkien podrobně zpravuje o dlouhodobých nepřesnostech v krajovém počítání času, které bylo jiné než naše. Na tomto základě lze usuzovat, že Krajový kalendář byl v době, kdy se příběh odehrává, posunut o dva nebo čtyři dny, což závisí na tom, jak pečlivě hobiti dělali daleko do minulosti sahající opravy, o kterých nevíme. Takto bychom mohli pokládat za odpovídající datum buďto 14. nebo 16.září, avšak ostatní úvahy vzbuzují otázky o přesnosti podobných výpočtů, takže 12.září je pravděpodobně nejpoctivější volba.

Byl Glum hobit?

Ano, bez jakýchkoliv pochybností. Jen Gandalfův úsudek: *"Odhaduji, že patřili k hobití čeledi; zřejmě příbuzní prapraotců Statů"* (Společenstvo Prstenu, str.58) by měl postačit k určení Glumova původu, avšak existují i potvrzení v několika jiných místech. Letopisy (Návrat krále, Dodatek B) udávají pro rok 2463 Třetího Věku následující: *"V tom čase nachází Stata Déagol Jeden prsten a je zavražděn Sméagolem."* (Návrat krále, str.339). Poněvadž v Prologu bylo vysvětleno, že Statové byli jednou ze tří větví hobitů (Společenstvo Prstenu, str.13), je zřejmé, že autor tohoto údaje, očividně buď Smíšek a/nebo Pipinovi následovníci (Společenstvo Prstenu, str.24-25), toto rozhodnutí přijali.

V "Honbě za Prstenem" (Nedokončené příběhy, část třetí, oddíl IV) je řečeno, že Sauron usuzoval ze svého výslechu Gluma, že Bilbo musí být stejným druhem tvora (vskutku, Gandalf usoudil totéž ze svých rozmluv s Bilbem (Společenstvo Prstenu, str.59-60)). Následující náhodná narážka ukazuje, že autor "Honby za Prstenem" přijal Glumův hobití původ: *"byl v podstatě nezkrotitelný* [Glum]*, vyjma smrti, a to, jak Sauron odhadoval, díky své přirozenosti půlčíka a z důvodu, který Sauron zcela nechápal ... "* (Nedokončené příběhy).

Snad Gandalfův starobylý styl přispěl k nejistotě. Když čtenář tvrdí, že snad Smeagolovi lidé nebyli "hobitího druhu", což, jak se jim jeví, našeptává Gandalf, Tolkien tyto náznaky odmítá. Dodal:

" Pokud se týče [výše uvedeného] tvrzení, jistěže Gandalf zprvu říká 'Odhaduji'; to je však v souladu s jeho povahou a moudrostí. V modernější řeči by byl řekl 'odvodil jsem', poukazujíc na události, které sám přímo nepozoroval, avšak na základě jejichž studia formuloval svá rozhodnutí. ...Ale ve skutečnosti nepochyboval o svých závěrech: 'Jenomže pravdivá, atd.' Dopisy (Dopis 214)

"Nemohu věřit, že by byl Glum spřízněný s hobity, třeba vzdáleně," rozpálil se Frodo. "To je ohavná představa!" "Jenomže pravdivá," řekl Gandalf... (Společenstvo Prstenu, str.59).

překlad -vlha-

(použito s laskavým svolením W.D.B. Loose)

Tolkienova společnost

K otištění tohoto příspěvku nás vedlo několik důvodů, především názor několika lidí, že ne každý z vás ví o existenci Tolkienovy společnosti u nás (oficiálním názvem Společnosti přátel díla pana J.R.R.Tolkiena). Jelikož právě v letošním roce hodlá Společnost poněkud rozhojnit své řady, chceme vás trochu blíže seznámit s její činností. Co tedy Společnost svým členům (zejména v roce 1994) nabízí?

Tolkienova Společnost vydává dva časopisy. V Palantíru naleznete zprávy o dění ve Společnosti, o chystaných i minulých akcích a drobné články o díle J.R.R.T. Thorin obsahuje především překlady z knih J.R.R.Tolkiena, které u nás dosud nevyšly, najdou se v něm také odborné články o Středozemi (původní i přeložené), recenze Profesorových i jiných fantasy knih, vlastní díla členů a pravidelně se v něm objevuji i kapitoly z učebnice Basic Quenya. Palantír i Thorin vycházejí čtyřikrát ročně.

Kromě publikační činnosti Společnost pořádá každým rokem čtyři pravidelná setkání svých členů, kteří pocházejí ze všech koutů Čech ,Moravy i Slovenska. Jsou to Oslava zničení Prstenu na konci března, potom v průběhu června hra v přírodě na motivy Pána Prstenů, Bilbovy a Frodovy narozeniny v září a konečně kongres Společnosti v rámci setkání příznivců SF Dracon začátkem prosince v Brně.

Další výhodou, kterou svým členům Společnost poskytuje, je možnost využívat služeb její knihovny. Ta obsahuje všechna oficiální (a některá neoficiální) vydání Profesorových děl u nás a většinu důležitých knih od J.R.R.Tolkiena a o něm, které existují doposud pouze v angličtině. V omezeném rozsahu jsme také schopni zajistit dovoz knih přímo z Velké Británie.

Ve větších městech se již konají pravidelné schůzky členů (místa jejich srazů se po anglickém vzoru nazývají pelouchy). V Praze jest to každý pátek od 15 do 17 hod. v Domě dětí a mládeže, Kaplická 18, Praha 4-Pankrác, v Brně v Klubu Vojenské akademie na Šumavské 4, každé druhé úterý od 18 hodin.

Z ostatních činností Společnosti je možné uvést sestavování adresáře členů, vydávání mimořádných publikaci, udržování kontaktu s Tolkien Society ve Velké Británii a Mythopoeic Society v USA a v rámci možností rozšiřování obecného povědomí o díle Johna Ronalda Reuela Tolkiena u nás.

Zájemci se mohou obrátit na tyto adresy:

Karel Makovský
Preslova 33
Brno
602 00

Zdena Žourková
Vrázova 44
Brno
600 00

Filip Münz
A. Procházky 48
Brno
623 00

FAN CENTRUM NAJÁDA

* specializované knihkupectví
* videopůjčovna
* zásilková služba

(otevřeno 10⁰⁰ -20⁰⁰ kromě neděle)

FAN CLUB NAJÁDA

* originální bar
* videoklub
* "Dračí doupě"
* prodejní výstavy obrazů

(otevřeno 12⁰⁰-24⁰⁰ kromě neděle)

*

Na návštěvu fanů SF a FANTASY se těší **NAJÁDA, Křižíkova 115, PRAHA 8 - Karlín**
tel.: 02/ 2314647

Objednávkový lístek nakladatelství

GAREN: MARK STONE
VRAŽEDNÁ ATESTACE (35,-) ☐
V LABYRINTU ČASU (35,-) ☐
POJÍDAČI MASA (39,-) ☐
ZAJATEC ČERNÝCH MNICHŮ (39,-) ☐
TAJNÁ MISE (39,-) ☐
V PODZEMÍ SARKALU (39,-) ☐

ARNAUD: LEDOVÁ SPOLEČNOST
(označte číslo dílu!) (42,--49,-)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

POZOR - SLEVY!

CANAL:
VÁLKA V TÉTO ZAHRADĚ(10,-) ☐

HÉRAULT:
ŠTĚNĚ (10,-) ☐
STAVITELÉ SVĚTA (10,-) ☐

POZOR - DOTISK!!!

GAREN:
V ZELENÉ PASTI RHULŮ(39,-) ☐

Jméno a adresa: .....

.....

Zašlete dobírkou ☐ ze čtenářského konta ☐

MEZINÁRODNÍ KNIŽNÍ VELETRH (12. - 15. 5.)

se koná nejen v pražském Paláci kultury, ale také v **NAJÁDĚ!**
11.-15. května najdete v knihkupectví NAJÁDA nejen všechny **novinky SF a FANTASY,** ale také živé autory, ilustrátory a překladatele tohoto žánru.
OTEVŘENO DO PŮLNOCI!

Autogramiády připraví nakladatelství WINSTON SMITH, LASER, MLADÁ FRONTA, POLARIS, BARONET, NAJÁDA.
Večer promítání a besedy k filmům, soutěže o ceny.

PÁTEK 13. května: DEN NAJÁDY - AUTOGRAMIÁDA J.-P. GARENA, autora Marka Stonea!!! NOVINKA: TAJNÁ MISE
(v sobotu 14. 5. J.-P. Garen na stánku Najády v PK!)

Dech draka
&
Dračí Doupě

Pro pomoc

JESKYNĚ

2.

Z historie

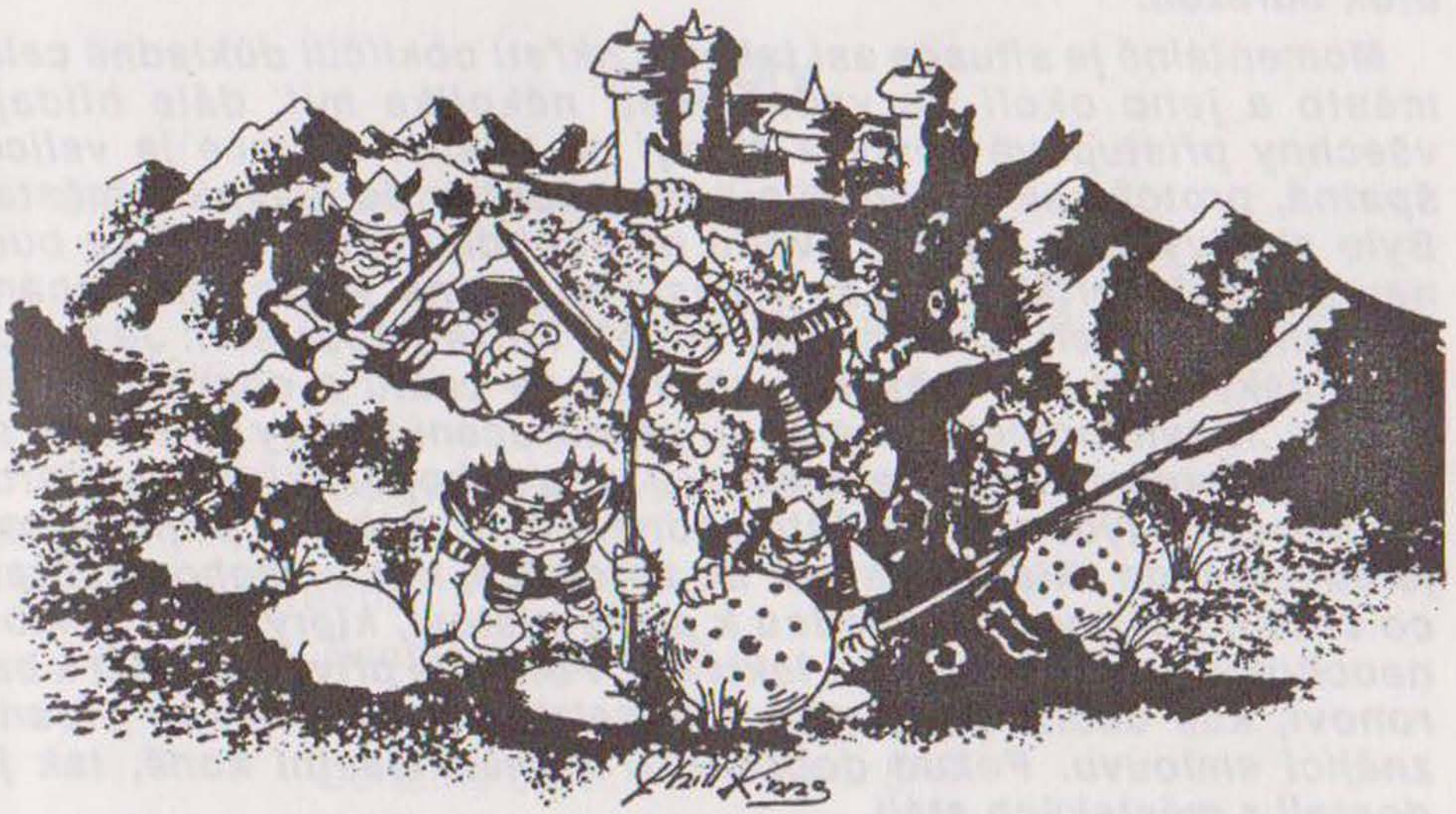
Děj tohoto dobrodružství se odehrává v Legoriském knížectví, které bylo založeno asi před 85O lety. Na jeho zrodu se hlavní měrou podepsalo obrovské přemnožení skřetů v Temných horách a jejich válečné výpravy do lidmi obydlených oblastí. Tato krvavá éra trvala téměř 14 let a byla zakončena třídenní bitvou pod Dračí horou, ve které byli skřeti rozdrceni a jejich žalostné zbytky zatlačeny zpět do Temných hor. V bitvě pod Dračí horou se velmi vyznamenal rytíř Legoris Dalekozraký, který tento kraj dostal jako léno a založil zde knížectví. Od té doby byl od skřetů pokoj.

Současnost

Asi před deseti lety se začaly objevovat první neradostné zvěsti, v nichž dominovalo to dávno opomíjené slovo skřeti. Povídalo se, že se v Temných horách začali ztrácet poutníci, že se opět objevili skřeti, že se houfují, a že jich je víc než kapek v moři, zkrátka že Temné hory mají opět svého pána. Bylo vysláno několik výprav s rozkazem skřety najít a zničit. Všechny skončily nezdarem. Po skřetech nenašli ani památky, jakoby vůbec neexistovali.Ale stále rostoucí přepady samot, ba dokonce menších vesnic, svědčily o naprostém opaku. Byla vyslána nová výprava, ke které byl připojen oddíl knížecích hraničářů. Těm se sice po velkých nesnázích podařilo vyslídit jedno skřetí sídliště, ale při útoku na něj byla armáda vlákána do pasti a téměř celá zničena. Jen několika málo mužům se podařilo z Temných hor vrátit a podat zprávu o tragickém konci výpravy. Rada moudrých, která se zaobírala vzniklou situací, byla nucena konstatovat, že tak dokonalou past nemohli skřeti vůbec výmyslet. Byli nuceni položit si otázku: Kdo tedy? A začali tušit, že tentokrát proti nim stojí mnohem mocnější nepřítel.

To se potvrdilo před třemi lety, naprostým zničenim podhorského města Tangura. Proběhlo to velice rychle a zkušeně. Skřeti se nikým nezpozorováni přiblížili pod rouškou tmy až k městu a asi tři hodiny před rozedněním ho vzali útokem. Hlavní brána byla otevřena pomocí kouzel a hlídky rychle pobity. To se skřetům podařilo provést bez většího rozruchu, takže následné povraždění spícího obyvatelstva pro ně již bylo lahůdkou.

To byla poslední kapka pro knížecí trpělivost. Kníže Lereonor II. přikázal vyklidit celé podhůří, popřípadě větší města důkladně opevnit. Dále vystavět pohraniční pevnůstky a udržovat mezi nimi neustálé spojení. To se bohužel nepovedlo. Sotva byla některá pevnůstka před dokončením, přihnalo se obrovské množství skřetů a srovnalo ji se zemí. Nepřítel v Temných horách si moc dobře uvědomoval, jaké nebezpečí by pro něj opevněná hranice představovala. Kníže byl donucen od svého plánu upustit. Nakonec nechal důkladně opevnit město Skara a umístil sem silnou posádku. Ta měla za úkol hlídat jižní okraj Temných hor a v případě skřetího útoku nepřítele odrazit nebo aspoň zadržet do příchodu posil. Své hlavní síly kníže umístil v okolí sídelního města Legoru. A aby zajistil rychlý přesun svých vojsk, nechal spravit veškeré cesty vedoucí k horám. A tento stav, pokud nebereme v úvahu menší šarvátky, trval až dodnes. A právě tady začíná náš příběh.



Popis jeskyně

Před začátkem je třeba pro hráče okopírovat mapu. PJ si může do té své udělat poznámky ohledně nestvůr a událostí (viz závěr jeskyně).

Úvod dobrodružství se odehrává v pohraničním městě Skara. Záleží jen na PJ, jakým způsobem postavy do tohoto města umístí.

Dobrodruzi jsou po bouřlivé noci v hostinci probuzeni podivným hlukem. Pokud se blíže zaposlouchají do zvuku ulice, jistě brzy pochopí, že se objevili skřeti. Od lidí kolem sebe se nanejvýš dozví, že z Temných hor vystoupili skřeti a obkličují město. Více se nedoví, snad jen to, že vojenský velitel města baron Vailes shání odvážné muže pro velmi důležité poslání a slibuje vysokou odměnu. Pokud se ho rozhodnou navštívit, tak se po průchodu několikerými hlídkami dostanou až k němu na hrad, kde se dozví, co se vlastně stalo.

Zjistí, že se téměř přesně opakuje situace, která nastala při přepadení města Tangura. Naštěstí včerejší hlídka pojala podezření a v noci byly zdvojnásobeny stráže. Městský kouzelník byl také v pohotovosti, takže svými schopnostmi dokázal zamezit tomu, aby skřeti pomocí kouzel otevřeli bránu. Tudíž byl noční útok odražen.

Momentálně je situace asi taková: skřeti obklíčili důkladně celé město a jeho okolí do vzdálenosti několika mil, dále hlídaji všechny přístupové cesty a čekají na posily. Situace je velice špatná, protože se nepodařilo poslat zprávu do hlavního města. Bylo sice vysláno několik zvědů na obhlídku okolí, ale ti se buď nevrátili nebo přišli s tím, že je cesta obsazená. Proto baron shání odvážné lidi, kteří jsou ochotní donést knížeti poselství. Je ochoten poskytnout jim veškeré vybavení na cestu a doprovod pěti vojáků. Hlavní odměnu dostanou při doručení zprávy. Ale musí si pospíšit, protože podle jeho názoru jsou schopni skřetům vzdorovat nanejvýš týden. Pak město padne. Pokud nabídku přijmou, tak je odvedou do skladiště a pak do zbrojnice, kde si mohou vybrat, co chtějí. Nakonec je zavedou k alchymistovi, který jim s velkou neochotou poskytne nějaké lektvary. Potom je přivedou opět k baronovi, kde obdrží pergamen s poselstvím a podepíšou přesně znějící smlouvu. Pokud dobrodruzi neměli vlastní koně, tak je dostali z městských stájí.

Únik z města vypadal následovně:

Dobrodruzi si mohli vybrat, kterou bránou vyrazí, a pak s pěti doprovodnými vojáky čekali na koních kousek za ní, zatímco se před ní houfovala baronova jízda. Ta za zvuků trubek vyrazila z brány a rozprášíla před ní stojící skřety. Vzniklé situace využijí dobrodruzi k průjezdu skřetí linií.

A dál už podle mapy.

Mapa

Aby dobrodružství mělo určité napětí, tak pravděpodobnost potkání nestvůry na hexu, kde je zaznačená, je téměř stoprocentní, na vedlejším hexu, je to padesát procent a na dalším pětadvacet.

Jeden hex představuje vzdálenost pět mil.

Pro lepší orientaci jsou hexy označeny ze severu na jih pismeny, ze západu na východ číslicemi. Např. město **Skara** leží na hexu O3, vypálené město **Tangura** na F9 a sídelní město **Legor** na F25.

Nestvůry

Skřeti jsou rozděleni do třech různých typů:

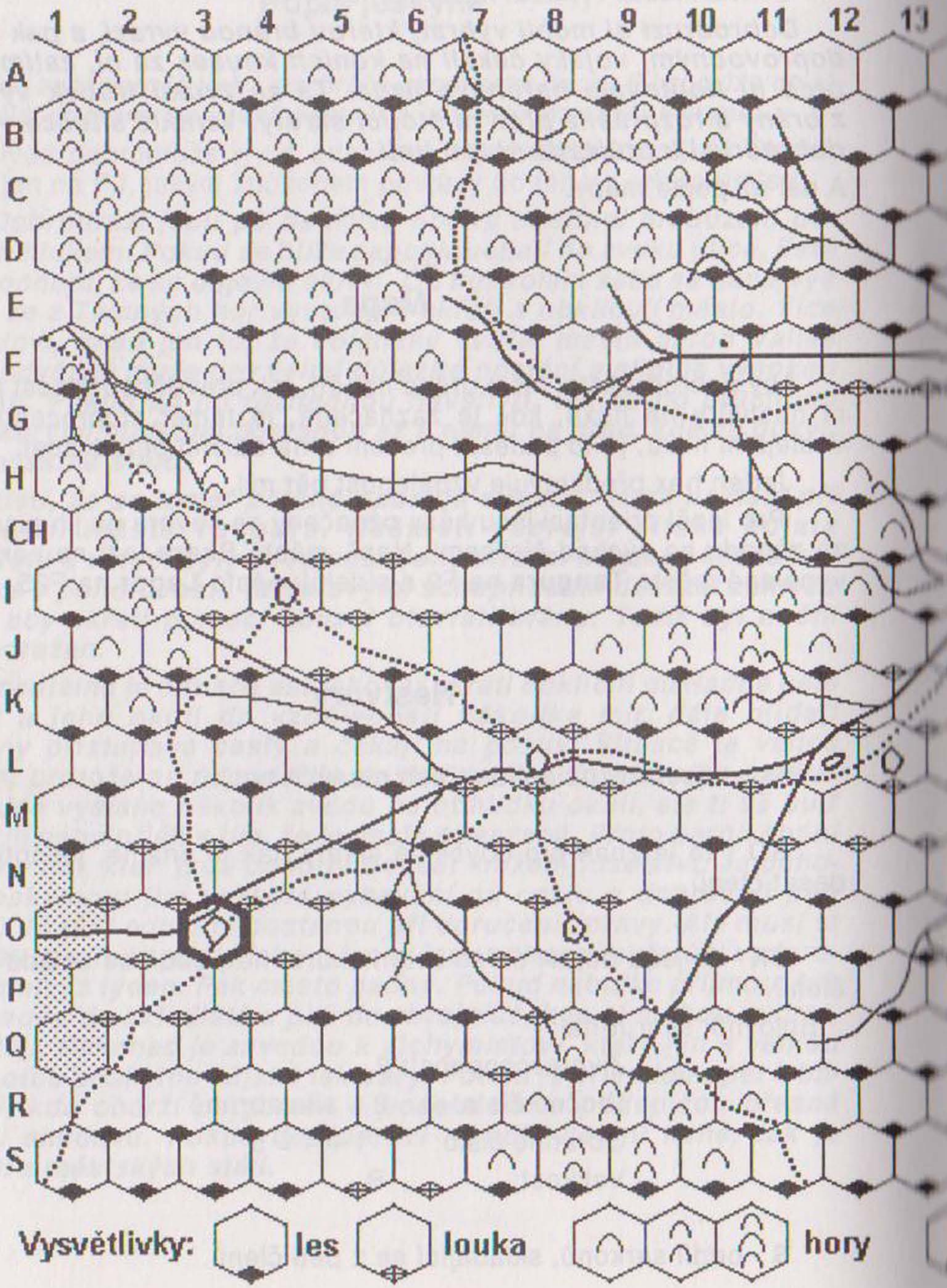
SO - to je znak pro obyčejné skřety, jak je známe, jednotka má deset členů.

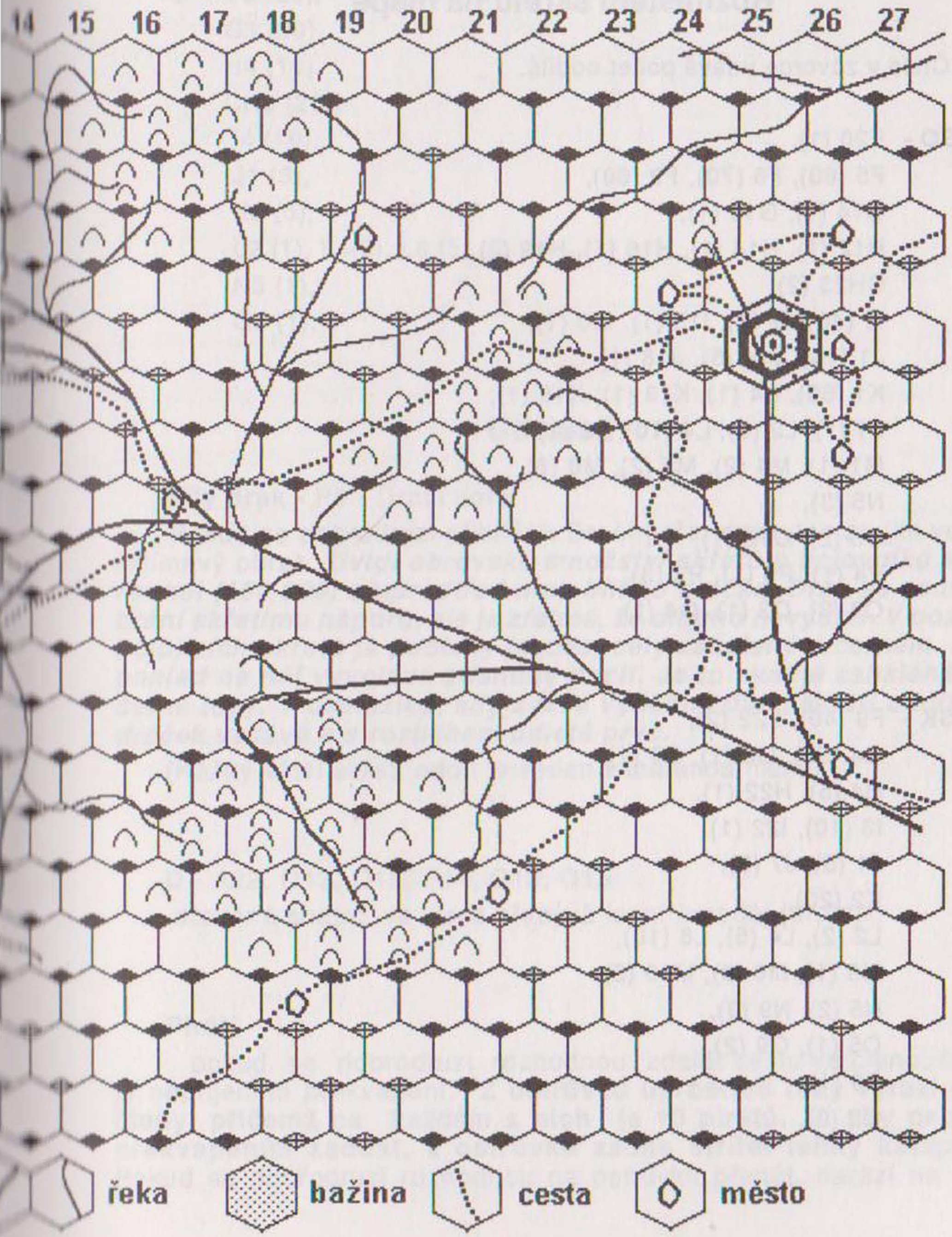
SK - to jsou bojoví skřeti zvaní skurut-hai, oddíl se skládá z pěti členů.

Bojovník skurut-hai:

Životaschopnost: 2
Útočné číslo: 2 + síla zbraně
Obranné čislo: 1 + 4 = 5
Velikost: B

S - oddíl sarkonů, skládající se z pěti členů.


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
A
B
C
D
E
F
G
H
CH
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
Vysvětlivky:
les
louka
hory


14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
řeka
bažina
cesta
město

Rozmístění skřetů na mapě

Číslo v závorce udává počet oddílů.

SO - E20 (1),
F5 (60), F6 (70), F9 (60),
G14 (1), G18 (1),
H12 (1), H14 (1), H16 (1), H19 (2),
CH23 (2),
I1 (40), I7 (1), I15 (1), I20 (1),
J1 (15), J14 (5), J18 (1),
K1 (60), K4 (1), K13 (1), K16 (1),
L1 (1), L2 (3), L4 (10), L9 (2),
M1 (1), M4 (2), M5 (2), M6 (8),
N5 (3),
O5 (2), O12 (1),
P4 (1), P5 (1), P8 (3),
Q2 (3), Q3 (1), Q4 (1),

SK - F9 (40), F22 (2),
G4 (50), G8 (1), G9 (1),
H4 (5), H22 (1),
I3 (10), I22 (1),
J1 (5), J7 (3),
K2 (20),
L2 (2), L4 (5), L8 (10),
M5 (1), M6 (3), M10 (2),
N5 (2), N9 (3),
O5 (1), O9 (2),
P8 (1),
Q2 (2),

S - F3 (20), F4 (20), F9 (30),
G3 (20),
H4 (10),
CH3 (20),
I4 (10),
J1 (5),
K5 (5),
L2 (1), L4(3), L8 (5),
N5 (1),
Q2 (1).

Události

Bílý drak - P6 - Dračí hora

Pokud se dobrodruzi přiblíží k Dračí hoře, naskytne se jim velmi zajímavý obraz. ***Uvidí obrovské množství skřetů a bojovníků skurut-hai (150-200) a uprostřed nich bílého dráčka. Drak se zoufale brání skřetímu náporu, ale je zřejmé, že dlouho nevydrží. V pozadí bojujících skřetů je podivný jezdec, celý zahalený v černém. Jen pohled na něj vyvolává stísněný pocit. Je to mumie zahalená do černé tógy. V okamžiku, kdy z lesa vyběhne další skřetí oddíl, to dráček vzdává a s rozběhem odlétá pryč.***

(Každý větší skřetí oddíl je veden zahalenou mumií.)

D - A22, O13, O15, P11, Q13, Q15
dřevěná chatrč, ve které přebývá lesní čaroděj (druid).

Piráti - L9,

pokud se dobrodruzi rozhodnou zdolat cestu ve člunu, čeká je nepřijemné překvapení. **Z ostrůvku uprostřed řeky vyrazí dva čluny, přičemž na každém z nich je 10 pirátů. A aby nebylo překvapením zadost, z ostrůvku začne střílet lehký katapult.** Pokud se dobrodruzi rozhodnou na ostrůvku přistát, narazí na dva

oddíly skřetů a pět dalších pirátů obsluhujících katapult. Pokud se jim podaří všechny pobít, tak mohou najít pokladnici. ***Pokladnice je malinký domek s dlaždicovou podlahou. V jediné místnosti domku je v hromadách na podlaze navršeno spousta zlatých, stříbrných a měděných mincí.*** Po bližším prohledání místnosti zjistí, že jedna dlaždice je vyndávací a pod ní je ukryt mnohem hodnotnější poklad.

Čaroděj - E16

Na lesním palouku probíhá lítý boj mezi dvěma muži a dvěma oddíly sarkonů. V tratolišti krve z šesti mrtvých sarkonů klesá jeden z mužů smrtelně zasažen. Druhý se snaží ustoupit a z očí mu šlehají modré a zelené blesky. Další ze sarkonů klesá mrtev, ale přesto je situace pro čaroděje velmi kritická. Pokud mu dobrodruzi pomohou, dozví se pak od něj, že se jmenuje Ananas a hledá ledového draka. O mrtvém dobrodruhu prohlásí, že to byl jeho průvodce. Může dát dobrodruhům dárek na památku. Pak jim poděkuje a odebere se svou cestou. O současné bojové situaci nemá žádné informace.

Alchymistická dílna - I11

Ve skalní jeskyni plné různobarevných dýmů, prazvláštních pachů a neobvyklých přístrojů je přivítá ledovým pohledem muž v šedém plášti. Je to alchymista a je ochoten jim prodat různé lektvary.

Ostatní nestvůry

M - N16, S8
medvědodlak, ovládá 1-3 medvědy.

Ledový drak - A17

Stolini - G20, CH9
4 jedinci

Zelení pavouci - H13

Veliká komunita pavouků, ve hnízdě se nachází až několik desítek kusů. Veliké hnízdo je spatřitelné už zdaleka.

Tyranosaurus rex - I8

Tuto nestvůru by dobrodruzi měli zahlédnout pouze z dálky.

Keř dravý - Ch14, J14, L16,

Vodník - CH16,

Harpyje - CH19,

Puma - Ch20,

Ohňivec - I14

Dároš - I17

Horský lev - K9

V - K15

Vlkodlak, který ovládá 3 vlky.

Trpoř - L14

Bahenní netvor - O1

Jednorožec - Q10

Stádo bizonů - R13-R14

Loupežníci - K20

Pokud jim dobrodruzi vyloží situaci, mohou jim pomoci.

Závěr

Pokud dobrodruzi splní stanovený limit a dojdou včas, je jim okamžitě vyplacena odměna, jsou ubytováni v knížecích pokojích a je jim nabídnuta možnost vstoupit do knížecích služeb. Nesplní-li však časový limit, dozví se ve městě, že armáda již vyrazila a slíbenou odměnu jim nikdo nevyplatí.

Pro pomoc - jeskyně Drd
Autor : Karel Bursa
Editor : Rostislav Řeha
Ilustrace : Phill Kinns

© 1994 by Karel Bursa
© Illustrations by Phill Kinns
© 1994 by Dech draka

Je za humny drak?

Hana Vlčinská

V poslední době jsme zaplavováni fantasy díly, v nichž se kromě lidí a jim podobných tvorů vyskytují i další inteligentní bytosti - draci. Draci všech velikostí a barev, rozdílných schopností, zvyků a povah. Jenže všichni jsou od nás vzdáleni. Za humny není žádný drak. Přesto však nejsou zcela zapomenuty časy, kdy i českou či moravskou pannu mohl drak sežrat k svačině. Příběhy ze zaprášených kronik vnímáme dnes jako pohádky, ale pomysleme, že pro naše předky to byli tvorové stejně reální jako vlci, ač mnohem méně se vyskytující.

Draci, kteří žili na našem území, neměli mezi lidmi jména, není známo, že by sami čarovali a někteří z nich zřejmě nebyli ani příliš chytří. Občas byli rozlišováni "draci" s více hlavami a "saně" s jednou hlavou. Na Vsetínsku říkali draku s jednou hlavou "šarkan". Naši předkové nejčastěji věřili, že draci mohou vyrůst z hadů. Narostly jim nejprve nohy (takovýmto odrůstajícím dračím pulcům se říkalo "smok") a potom křídla. Bylo je snad také možno vypěstovat z ještěrky živené lidskou krví, z "hadí panenky". Mnozí museli být docela malí (například ten, kterého vídávali létat v noci z jednoho z pražských domů kamsi směrem ke svatojakubskému kostelu, nebo ten, který žil ve Škvorci v komíně starého zámku), ale přesto mohli být velmi nebezpeční, protože to bývali často draci ohniví. Ale i u nás žili draci velcí a ještě větší, jako byl ten, který shodil své břímě poblíž Šlunkova (Děčínsko). Tím břemenem byly balvany, a bylo jich tolik, že vytvořily vrch Botzenberg. Někteří draci mohli měnit podobu, jako ten, který létal za měsíčných nocí poblíž Dobešova u Nového Jičína. Jeho popisy se měnily od okřídleného hada až k ohnivému sloupu. Ve skále nedaleko Žákavy (Plzeňsko) sídlil sedmihlavý drak.

Naši předkové se potkali i (nejméně) se dvěma draky korunovanými. První z nich žil v okolí hradu Obřany, u Kroměříže. Žil tam zřejmě dlouho, neboť mu lidé dali jméno, což bylo jinak v našich krajích velmi neobvyklé. Říkali mu Čmoch a byl to ohromný drak, který měl zlatou korunku a křídla ze stříbrných šupin. Celý kraj se ho bál. Prý byl ale nakonec zabit místním zbojníkem Gargulákem. Lze se domnívat, že kraj by možná více získal, kdyby Čmoch zabil Garguláka. Druhý korunovaný drak byl zřejmě o něco

menší a černý. Skončil také smutně, zkameněl a je asi zazděn ve věži zámku Smečno (Kladensko). Přemohla ho lidská lest, když jistá vdavekchtivá panna prostřela šátek u jezírka, kam se drak chodil koupat, a důvěřivý netvor neodolal a odložil si korunu na bělostné plátno. Panna ji sebrala a odnesla. Nebožák dolétl až na nádvoří, ale korunu mu nevrátili a on zkameněl. Panna korunu zpeněžila.

Lidé draky hubili, kde mohli, a to všemi prostředky. Obvyklým nehezkým, ale bezpečným lidovým způsobem bylo položení návnady naplněné nehašeným vápnem. Tak skončil smok z Bohuslávek (Přerovsko), kterého vesnice nemohla vystát, protože jim žral ovce, a proto na něj nalíčili nadívané tele, i drak z Budyně nad Ohří, který žral děti, ale pak udělal chybu a také sežral nastražené plněné tele. Ale všichni draci zřejmě nebyli tak hloupí, pročež musely být často použity i riskantnější metody. Na klatovském vrchu Pernet žil drak, který nelétal (snad smok). Tak dlouho sužoval okolní vesnice, až lidé pokáceli stromy do poloviny kopce a zapálili les, v němž se skrýval, čímž mu přichystali smrt uhořením. Drak z Trutnova byl zřejmě mrchožrout, a byl by se možná dožil vyššího věku, kdyby nevykrádal hřbitov. To mu lidé neodpustili a zabarikádovali ho do jeskyně, jejíž okolí vzápětí zapálili. Drak zcepeněl a byl převezen do Brna, zatímco na místě jeho jeskyně založili tvrz Trutnov. Bohužel však zřejmě alchymisté, pro něž draci měli vždy velký význam, pro své tajné obřady draka z Trutnova zabavili a zaměnili jej za jiné zvíře, sice také nebezpečné, ale mnohem běžnější - krokodýla. Drak z Třemšína (Plzeňsko) málem podlehl ženě, která mu zasekla do hlavy srp. Podařilo se mu odletět, ačkoliv ztratil tolik krve, že studně v Hutích měly krvavou vodu. Na dračí populaci se podepsali i rytíři, toužící si získat slávu, kteří také zahubili nejednu nevinnou bestii, když často nejprve rozšířili paniku mezi vesničany a poté drakovi vnutili dívky, aby je mohli zachraňovat. Tento osud postihl například draka z Bělovsi (Náchodsko) a Náchodského draka vypěstovaného z hadí panenky.

Je nutno přiznat, že lidé mnohdy draky neměli rádi zcela oprávněně. Někteří z nich žrali děti (např. drak z vrchu Koníček u Jince na Příbramsku - ten občas usedal na střechy domů k odpočinku, což je zvyk mimořádný a svědčící o drakově značné sebejistotě, která byla patrně oprávněná, protože není nic známo o tom, že by byl lidmi zahuben), jiní si troufli i na dospělé. Drak z Dračího vrchu (Liberecko) uzavřel s lidmi z okolí smlouvu a nechával je na pokoji za jednu lidskou oběť (pochopitelně dívčí) ročně, nakonec se ale vesničané vzbouřili (patrně docházely dívky) a netvor byl zabit. V kudlovských kopcích u Zlína bydlel drak, který měl radši Slováky než Moravany, a pravidelně za nimi létal, aby se dobře najeden vracel do svého doupěte.

Většina draků s lidmi neudržovala dobré vztahy a měla je nejradši nanejvýš jako zpestření jídelníčku. Přesto se vyskytly případy, kdy lidé a draci spolu dokázali vyjít. Například dcera pána z Landeku (Opavsko) byla unesena černokněžníkem. Zřejmě se mezi nimi vyvinul dobrý vztah, a dívka se po čase vrátila letíc na drakovi. Její otec ho však zabil. Snoubenec jedné dívky z Házmburku (Litoměřicko) se zavázal, že přivede živou saň. Trvalo mu to ale příliš dlouho, panna mezitím zemřela. Když se po letech vrátil se slíbenou saní a zjistil, že dívka je mrtva, puklo mu srdce a i jeho nebohá saň brzy zcepeněla. Občas se tam zjevuje, jak letí zapřažená do kočáru. V jezeře nad Velkými Karlovicemi (Vsetínsko) se prý draci rodili a žili tam, dokud je odtud nevyvedl černokněžník a neodletěl s nimi do dalekých krajin. V propasti Macocha (Blansko) byl uzdravující kámen, který každou noc přilétal lízat drak. Ten jednou na svém hřbetě zachránil loupežníka za trest tam spuštěného. Ze starého hradiska u Drahobudic (Kolínsko) vylétal také často drak, či spíše dráček, který podle jednoho dochovaného záznamu přinášel štěstí chudým.

To je všechno dávno. Již dlouho u nás nebyl žádný drak spatřen. Jsou snad všichni vyhubeni? Jistě ne. Rozhodně by ještě měly být živy dvě saně, které hlídají s jistou Bílou paní poklad na Starém Bydžově (Hradec Králové) a dva další dračí strážci ve sklepeních bývalého hradu na vrchu Palánku u Ždánice (Hodonín). To jsou zjevně draci magičtí, na nichž čas nezanechává stopy. Ale doufám, že je nějaká naděje spatřit i obyčejného draka. Podle záznamů přece někteří nebyli zahubeni, jen někam časem zmizeli. Možná se jen skryli, protože mnozí z nich jsou skutečně rozumní. Takže je šance, že vyjdete za humna a on bude tam. Drak. Přistupujte k němu opatrně, přece jen zprávy předků nezřídka naznačují, že nejsou všichni zcela přátelští, i když uvážíme, že škody jsou často nadnesené. Možná se spřátelíte. Přeji vám to. Je však mnoho povolaných a málo vyvolených, a tak zároveň svému dračímu příteli a ochránci přeji dobrou chuť.

Literatura: Martin Stejskal: Labyrintem tajemna, nakl.Paseka, Praha 1991.

ilustrace Jana Komárková

Křišťálová jeskyně
čili
Merlin trochu jinak

Ti z vás, kteří Merlina potkali někde u Maloryho nebo dokonce znají jen toho filmového z Excaliburu, budou hlavní postavou knížky, která vyšla v Českém spisovateli pod názvem *Kouzelník Merlin*, asi velice překvapeni. Na rozdíl od arogantního a nad tento svět povzneseného Merlina excaliburského i od neosobního Merlina z Artušovy smrti, který se objevuje na scéně pouze když je potřeba vyplýtvat pár magů pro blaho Anglie, *Myrdinn Emrys*, tak, jak ho představuje paní Mary Stewartová, je skutečně *zvláštní*. Nebudu se zabývat osudy, které ho v prvních desítkách let života (tedy v době, ve které se vyprávění odehrává) potkaly. Ti, kteří už četli, již jeho zvláštní původ, dětství, mládí i Křišťálovou jeskyni znají, a těm, kterým se kniha zatím do rukou nedostala, se tak zajisté vbrzku stane, takže vyprávět děj by bylo zbytečné. Spíše pár slov o tom, co z téhle 'bestsellerové historické fresky' (jak praví zadní obal) dělá dílko, které skutečně stojí za přečtení. Podle mého názoru je na něm pozoruhodných (či aspoň povšimnutíhodných) několik věcí:

Welština. Těm, kterým příběh často učaruje *slovy*, možná přijde k chuti tato pro nás neobvyklá řeč. Jména starých míst jsou o to působivější, že ač skutečná, znějí občas přímo tolkienovsky...

Atmosféra. Plná dozvuků dávných dob, časů, za kterých nebylo možno pochybovat o přítomnosti starých bohů... V Merlinově době už sice lidé neumějí vztyčovat Stojící kameny (až na něho samého), ale je ještě možné potkat živého druida...

Velmi důležité je také Tajemství. Ačkoliv příběh sám ukazuje Merlinovy kousky spíše z té racionální stránky (*>A ty - máš moc, jakou nemá žádný smrtelník. Zvedl jsi královský kámen, s nímž Tremonius nehnul, Merline.< >Jsem prostě lepší v matematice, to je všechno. To přece nebyla žádná kouzla.<*), přesto v něm zůstává magie a tajemnosti docela požehnaně.

Každá z pěti částí knihy je připsána nějakému tvoru, který zosobňuje události té doby; a od Holubice až po Příchod medvěda, celou knížkou vedou nenápadné nitky k horám, lesům a řekám. Zdá se, že lidé z tohoto příběhu mají mnohem blíže k Zemi, než my. Tedy, tak to alespoň působí na mne.

Co ještě dodat? Knížka je docela pěkná i co se 'knihovosti' týče. Obálka se Stojícími kameny dává tušit, že nejde o žádnou bezduchou conanovštinu, překlad je rozumný a žádné stránky nejsou svázány vzhůru nohama. (Že ty poslední poznatky jsou samozřejmostí? Při pohledu na soudobou knižní produkci se mi bohužel zdá, že ne.)

Sečteno a podtrženo: po dlouhé době se v knihkupectvích mezi příběhy veselými leč plytkými objevil Příběh. Rozhodně si ho nenechte ujít.

Mary Stewartová:

Kouzelník Merlin.

Přel. Věra Šťovíčková-Heroldová. Český spisovatel, Praha 1994. 392 stran, 85 Kč.

-mm-

Lone Wolf opět na scéně

Nedávno vyšel mnohými dlouho očekávaný čtvrtý gamebook ze série "Lone Wolf" - **Rokle zkázy.** Lone Wolf se tentokrát musí vydat na jih, aby vypátral příčinu zmizení transportu se zlatem a posléze i oddílu nejlepších králových vojáků. Brzy však zjistí, že ve hře je mnohem víc ... Zápletka je tedy docela zajímavá a z této stránky nemám knize co vytknout. I obtížnost krátkých cest se trochu zvýšila a ani nejkratší cesta (tentokrát dlouhá asi 60 bodů) se už neobejde bez několika soubojů, nemluvě o jiných nástrahách. Rovněž 'jednosměrnost' děje je zde trochu přesvědčivěji zdůvodněna pomocí různých padacích mříží, stržených mostů či zavalených chodeb. Ale ani v tomto dobrodružství se autor nedokázal vyvarovat několika nedostatků, o kterých jsem se zmiňoval v recenzi v minulém čísle, zejména pak logických chyb. Uvedu zde aspoň ty nejmarkantnější.

Například problém osvětlení v podzemí. Většinou autor požaduje vlastnictví pochodně, aniž by vzal na vědomí, že si jeho hrdina mohl z Kaltských jeskyní přinést Ohnivou kouli. Tento předmět mu dovolí použít pouze jednou, a to ještě v místě, kde pochodně z neznámých důvodů odmítají hořet. Také podzemní architektura má opět svoje 'špecifiká' - splynutí dvou více něž míli vzdálených schodišť v jedno rozhodně nepovažuji za běžný jev. A samozřejmě nesmím zapomenout na záhadné zmizení Lone Wolfových průvodců - do podzemní místnosti, ve které jeho muži zahynou strašlivou smrtí, jsouce zaživa pozřeni hrabonorem, se může dostat rovněž zcela poklidně jinou cestou spolu se čtyřmi hraničáři (žádnou zmínku o tom, že by se jim něco po cestě stalo, jsem nenašel). Kam se podějí vzápětí, skutečně netuším.

Oproti předchozím dílům tedy došlo k jistému zlepšení (pokus o odstranění 'jednosměrnosti'), stále však zůstává problém 'úplný nováček versus absolvent všech předchozích dobrodružství' a stále se setkáváme s chybami, jichž by se renomovaný autor dopouštět neměl.

-mk-

Ve službách krále Reginalda

Jiřina Vorlová

Nakladatelství Altar před časem vydalo již delší dobu slibované dobrodružství pro jednoho hráče **Ve službách krále Reginalda** s podtitulem **Do hradu goblinů.** Pochází z pera Michaela Bronce, jenž svůj svérázný rukopis nezapře. Dobrodružství je značně rozsáhlé, ve srovnání s Lone Wolfem má více než dvojnásobek bodů. Navíc většinou z nich skutečně musíš projít a jen málo zápletek zůstane nevyužitých, kdežto v Lone Wolfovi ti na cestu od začátku do konce stačí sotva čtvrtina bodů.

Úvodní zápletka je klasická - rána do hlavy. Tentokrát jsi královské páže Horácius Burygal, které má doručit veledůležitý list jakémusi nedůležitému svobodnému pánovi. Cestou je tvoje družina přepadena a ty skončíš výše uvedeným způsobem. Máš ale štěstí, jako jediný jsi přežil, ovšem s holýma rukama, bez prostředků. Od vesničanů se dovídáš, že to má na svědomí taková zatracená banda goblinů, která má sídlo v nedalekém hrádku, sužuje

okolní kraj a nedávno dokonce unesla jednu pěknou holku. Na krále, dopis i svobodného pána by ses možná vykašlal, ale záchrana krásné děvy - to je přece úkol hodný šlechtice!

A tak, milý hráči, vezmi papír, tužku, osobní deník (je v knize), dvě šestistěnné kostky (v nouzi stačí i jedna) a vzhůru na Orlí hrádek! Postavu máš kompletně vytvořenou - maximální počet životů, sílu, obratnost, odolnost, přesvědčení i sebevědomí, s ničím se nemusíš zdržovat. První tři veličiny jsou stálé, další tři se v průběhu dobrodružství mění. Útočné číslo závisí na tvé síle, zbrani a sebevědomí, obranné číslo na obratnosti, zbroji a štítu. Odolnost má vliv na tvoji schopnost čelit šoku, který může nastat při nějaké stresové situaci nebo po zásahu pastí. Prožité hrůzy tě činí odolnějším, takže postupně tvé nervy nabývají podoby ocelových lan. Sebevědomí se ti zvyšuje úměrně počtu a nebezpečnosti zabitých protivníků, přesvědčení se pak mění v závislosti na tvém jednání s jinými inteligentními bytostmi a má vliv na závěrečné rozuzlení.

Systém souboje je založen na ÚČ a OČ jako v DrD, jen na iniciativu se háže na začátku jednou pro celou bitvu a velikost zranění je při každém zásahu stejná, závisí jen na druhu nestvůry. Čím nebezpečnější nepřítel, tím větší má zásah.

Za svítání opouštíš vesnici a zanedlouho stojíš před vylomenou hradní branou. Nyní už záleží všechno na tobě. Propátráváš opuštěné šlechtické sídlo, tu a tam ti něco spadne na hlavu, občas ti něco skočí po hrdle (samozřejmě s touhou usmrtit tě), také můžeš někam spadnout či neopatrně strčit ruku do želez (brr!). Venku bloudíš křovím, šplháš po stromech, štípou tě vosy, šlapeš do ... ehm, čehosi velmi podezřelého. Nacházíš spoustu prachu, rumu (bohužel ne toho k pití) a harampádí, máš-li štěstí, tak i rezavou vidličku, případně použitelnou sekeru nebo meč, a máš-li štěstí ještě větší, můžeš se pokochat pohledem na nějaký ten zlaťák, stříbrné nádobí a drahokam. Ani tvoje intelektuální zájmy nepřijdou zkrátka, najdeš tu něco ke čtení i výtvarné umění pro potěchu oka, a pokud máš přízemnější povahu, zvedne se ti nálada při studiu sprostých obrázků v ubikacích bývalé hradní posádky.

Není radno prohlídku Hrádku jen tak hala bala odbýt. Doporučuju ti, kresli si orientační plánek, abys neztratil přehled. Podle Michalova popisu to jde docela snadno, co na tom, že prostory nebudou mít správné proporce? K některým dveřím se totiž budeš muset vrátit, teprve až najdeš správný klíč, tak abys na nějakou místnost nezapomněl. Do jedné komnaty se však nedostaneš, ať děláš, co děláš. Copak asi skrývá? To je Michalovo velké Tajemství, ani mně to neprozradil...

Nu nic, po té vší námaze je načase si trochu odpočinout. Ale, ale, kampak ses to uložil ke spánku? Táhne to tu ze všech stran! Jako hráč šťavnatě proklínáš autora, jako postava se znechuceně zvedáš a ploužíš se dál chodbami.

Nakonec je tvé úsilí korunováno úspěchem. Pokud jsi hledal pečlivě, nacházíš rodinný poklad pánů z Orlího hrádku a víš také, kde se nalézá vchod do podzemní říše goblinů a na koho tam můžeš narazit. Teď ještě honem do vesnice prodat, co se dá, koupit si pořádný meč a nějaké brnění a dát do pořádku utržené šrámy a pak hurá dolů.

Tím končí první část dobrodružství. Je skutečně dobře propracovaná.

Důvtipným systémem zamčených dveří, lucerny a oleje by ses k pokladu měl dostat opravdu až k závěru.

A co můžeš očekávat v podzemí? Past na každém kroku (kletby adresované na Michalovu hlavu se stávají stále vybranějšími a vyvrcholení nastává v okamžiku, kdy zjistíš, že chodba nikam nevede), neobvyklého spojence (který se ovšem za určitých okolností může stát nebezpečným protivníkem), návštěvu krysí nory, nepříjemné setkání s duchy, zajímavou debatu s gobliním strážcem, který je ještě vyjukanější než ty, několik zdatných nepřátel, možná i nečekaného pomocníka a - samozřejmě to hlavní, proč jsi sem přišel - úsměv spanilé krásky. A nejen úsměv, autor je natolik taktní, že tě s ní nechává o samotě v diskrétním soukromí...

Tak daleko se však dostaneš pouze v případě, budeš-li se chovat, jak se na řádného šlechtice sluší a patří, vezmeš-li rozum do hrsti a budeš-li mít i kapku štěstí. O život totiž můžeš přijít nejen v souboji, ale i zákeřnou pastí nebo vlastní blbostí. Prohraný souboj lze při hře naházet ještě jednou, smrtelnou past ignorovat, ale komu není shůry dáno... Budeš to muset zkusit znovu a jiným způsobem.

A nyní, milý hrdino, pevně uchop své vidle (jedinou to zbraň, kterou lze bez peněz sehnat) a vzhůru za dobrodružstvím! A nešvindlovat! Ať se Michal nemusí "ve vší úctě obávat, že takové číslo vašemu lordstvu opravdu padnout nemohlo."

* * *

Inzerce

Vážení dobrodruzi všech ras a povolání!

Mé jméno je Lauron Auren Aruen a jsem kouzelník. Rozhodl jsem se pořídit soupis všech nově objevených alchymistických předmětů a lektvarů, nových zbraní a pastí.

Tyto spisy by dále (se svolením autora) byly uveřejněny v tomto časopise.

Příspěvky posílejte v jakémkoliv, pokud možno čitelném, či přelušťitelném stavu . Prosím, nepište je v runách, jelikož ani mysl kouzelníka nedokáže obsáhnout všechny jejich druhy a obměny.

Předem všem děkuji a těším se na příspěvky, které můžete zasílat na adresu:

Ondřej Jaškowski
Živičná 11/2858
Ostrava 1
701 00

Redakce neodpovídá za obsah ani formu inzerátů!

literární zaklínač Andrzej Sapkowski

Jiří Pilch

Když se ve dvanáctém čísle Fantastyky roku 1986 objevila povídka Wiedźmin, podepsaná naprosto novým jménem Andrzej Sapkowski, strhla se mezi polskými příznivci SF&F bouře protichůdných emocí - značná část fanů tuto povídku rozhodně odmítla, protože je to jen variace na polskou lidovou pohádku. Jenže ta mlčící část čtenářů (je dobře známo, že dopisy do redakce píší spíše lidé nespokojení) této povídce udělila cenu za nejlepší polskou povídku roku. Tím také začala spisovatelská kariéra tohoto i u nás velice oblíbeného autora.

AS (tak mu říkají v Polsku, česky to znamená Eso) nepíše rychle - druhá jeho povídka, "Cesta, z níž se nevrací", se objevila teprve po skoro dvou letech - ve Fantastyce č.8 roku 1988. Jenže prakticky vše, co vyjde z jeho psacího stroje, má jasnou pečeť kvality a těší se čtenářskému úspěchu. Celá jeho tvorba čítá třináct povídek z cyklu o Geraltovi (z nichž u nás známe jedenáct - čeká nás ještě "Poslední přání" a "Konec světa"), dva horory ("Tandaradei!" a "Muzikanti"), jedna polit-fiction ("V kráteru po bombě") a svébytná parafráze pověsti o Tristanovi a Isoldě z Artušovského cyklu, již AS publikoval pod názvem "Maladie". Se všemi těmito povídkami se český čtenář setká ještě v tomto roce.

Sapkowski sám čte hodně fantasy v originálních vydáních. Ovládá několik jazyků - konec konců, živí se jako obchodní zástupce v oboru textil-kožešiny, takže projezdil hezký kousek světa a ony knihy jsou mu dostupné. I proto asi píše tak kvalitně. Na rozdíl od většiny ostatních lidí v naší části světa, kteří se pokoušejí číst fantasy, má přístup k nejsoučasnější tvorbě, četl snad vše, co v tomto žánru něco znamená, zná ty nejkvalitnější texty a nebojí se hodit do koše vše, co s touto kvalitou není souměřitelné. Neustále tvrdí, že my zde, v bývším sovětském bloku, ty nejlepší věci ještě neznáme. Z toho, co ve světě znamená kvalitu, se u nás objevila jen díla Tolkienova, první část Zeměmoří U. Le Guin, jedna povídka z Leiberova cyklu Meče a temné síly a většina Zelazného Tajemného Amberu. Neznáme Bradleyovou, Eddingse, Lackleyovou atd. atd. AS je zná a je to vidět.

Svou první povídku poslal AS do každoroční soutěže časopisu Fantastyka na výzvu svého syna, vášnivého fana, který se ho jednou otázal, proč

také nenapíše něco takového. AS mu odpověděl, že to není žádný problém a zrodil se Zaklínač. Sám autor ještě tvrdí, že má hrozně rád fantasy a protože v Polsku v té době nikdo nenapsal nic, co by se mu líbilo, napsal si tedy povídku sám. To je docela zajímavý přístup k věci, že? Kdyby se tak zachoval každý kritik, to bychom měli kvalitní literatury!

Sám jsem se s Andrzejem setkal několikrát. Poprvé to bylo na setkání přátel katovického SFK v roce 1991. Stál jsem s několika přáteli před kulturním domem, v němž se akce odehrávala, když se ke vchodu blížila zajímavá trojice - vlevo vysoký a statný Marek Oramus, vpravo stejně statný současný šéfredaktor Fantastyky Maciej Parowski a mezi nimi pomenší chlápek s brejličkami, prošedivělými vlasy. Oba doprovázející jsem již delší dobu znal, takže mě hned představili tomu drobnému chlapíkovi. A jelikož je AS velice komunikativní a bezprostřední, za pět minut jsme se bavili, jako bychom se znali léta. Věřím, že se s ním letos setkáte na Bohemiaconu, kam slíbil přijet. Poznáte sami, že je to velmi inteligentní, pohotový vypravěč, dokonalý společník, který nevynechá jedinou příležitost pobavit se, pohovořit, zasmát se. Velice ochotně mi vysvětlil některá obtížná místa v textu povídek, které jsme tenkrát překládali pro nakladatelství Winston Smith do svazku Zaklínač - Stříbrný meč. A že tam těch obtížných míst bylo. Sapkowského jazyk je totiž bohatý, rád si vymýšlí nejrůznější nová slůvka, čerpá ze všech možných jazyků. Ono najít názvy pro takovou spoustu všelijakých nestvůr není nejsnadnější.

V poslední době se začal věnovat i kritice a recenzím ve svém domovském časopise Fantastyka. Před rokem vzbudil značnou pozornost jeho kritický text o stavu polské fantasy, o němž se diskutuje ještě dodnes. A jsou to diskuse velice vášnivé, v nichž čtenáři i kritici projevují nejrůznější názory pro i proti. Je pravda, že tato zpráva byla mnohdy příliš tvrdá, sám s ní v mnoha bodech nemohu souhlasit. O skutečné úrovni polské fantasy se ostatně budete moci přesvědčit na podzim v knize Maladie. A příští rok možná dojde i na romány.

ilustrace Petr Krátký

VEVERCON '94

Nedlouho před uzávěrkou tohoto čísla se v Přerově konal Vevercon pořádaný Fantasy clubem Šavlozubá veverka, vydavatelem stejnojmenného fanzinu věnovaného DrD. Redakce Dechu draka byla mezi pozvanými a tak vás můžeme o této akci podrobně informovat.

Již samotný výběr pozvaných byl proveden velice pečlivě. Představitelé nakladatelství Altar a tvůrci pravidel DrD (bohužel se dostavil jen jediný, zato ten nejdůležitější - Martin Klíma), zástupci DrD fanzinů a jiné fundované osoby. Nakonec se nás sjelo něco přes čtyřicet, s organizátory nás tedy byla asi padesátka. Páteční večer nebyl bohužel dostatečně organizačně zvládnut, takže původně plánovaná diskuse o pravidlech DrD - jeden z bezpochyby nejdůležitějších bodů programu - byla odložena. Nakonec se tedy jen losovaly postavy do paralelního doupěte, byl nám vysvětlen herní systém, a pak už se jen plkalo či dívalo na video.

Převážná část sobotního dne byla věnována paralelnímu doupěti. Idea hry spočívala v tom, že se za týmž cílem vyšlou čtyři zhruba stejně silné družiny, které měly každá vlastního PJ, s nímž seděla v oddělené místnosti, a hráči z různých skupin se měli kontaktovat jen v případě, že dojde ke střetu jejich družin. Nápad to byl krásný, ale velice rychle se začaly projevovat organizační nedostatky. Špatný přenos informací mezi jednotlivými PJ, časové posuny, různý výklad některých volnějších pravidel. Hra spěla k totálnímu chaosu a k nejhoršímu nedošlo jen díky tomu, že dvě družiny se nakonec dohodly a společně dosáhly cíle. Zbraň bohů byla nalezena, despotický král poražen, kníže dosedl na trůn a mág získal výnosnou provincii. Konec přímo idylický, aspoň pro ty, kteří patřili k vítězné straně. Ale kdyby hra trvala ještě tak hodinu, zřejmě by většina PJ skončila v nedalekém rybníčku. Velmi prozíravým tahem bylo tedy zařadit jako následující bod programu šermířský turnaj. Pořadatelé tak odvrátili pozornost od sebe a umožnili účastníkům vybití nashromážděné energie, aniž by přitom oni sami doznali újmy na zdraví

A pak konečně nastala chvíle, na kterou se všichni těšili - začala hostina. A ta byla vskutku velkolepá. Jestliže jsme až do té chvíle měli občas chuť ublížit organizátorům na zdraví, pak o hodinu později už jim všichni odpustili (nebo aspoň téměř). Zelňačka, guláš i zákusky byly prostě vynikající.

Pak pro nás měli pořadatelé připravenu soutěž ve znalostech fantasy. Mezi šest finalistů se probojovali i tři členové redakce Dechu draka. Ze závěrečného souboje vyšel vítězně náš šéfredaktor a zbylí dva nezůstali o moc pozadu. Cena pro vítěze však byla poněkud svérázná (připomínala

křížence tlačenky, zeleného hlenu a rosolového dortu), takže je otázka, zda šlo o odměnu či trest. Více jsme se tedy radovali z pozlacených desetistěnných kostek, které obdrželi všichni finalisté.

To už se přiblížila půlnoc a začali jsme se připravovat na noční hru. Mnozí to již fyzicky či psychicky nevydrželi, takže do terénu se nás vydala sotva polovina, ale na dobrou zábavu to stačilo. Půl druhé hodiny jsme pobíhali po lesíku, hledali zprávy, pořádali honičky na členy nepřátelské družiny a prchali před strašidly. Hra dopadla nejlépe, jak mohla - nerozhodně, takže jsme si mohli přátelsky potřást rukama a věnovat se volné zábavě. Ti nejodolnější to vydrželi až do svítání.

V neděli dopoledne se už akorát uklízelo a odjíždělo. Byl zde sice pokus přece jen uspořádat aspoň v užším kruhu zmíněnou diskusi o pravidlech, ale debatující postupně mizeli či vlivem probdělé noci nebyli schopni udržet dostatečnou koncentraci. Takže snad někdy jindy.

Jak tedy Vevercon hodnotíme? Mnohé mohlo být bezpochyby lepší, ale to se dá říci o každé akci. Každopádně se vydařil a většina účastníků byla jistě spokojena. A pozvou-li nás i napřesrok, určitě zase přijedeme.

-mk-

Drby

V letošním Mladém světě č.14 vyšel celostránkový článek s názvem **"Draci studenta Klímy"**. Jde v podstatě o stručné seznámení široké veřejnosti s hrami na hrdiny, zvláště pak Dračím doupětem. Dovíte se v něm mimo jiné, že:

- dosud se prodalo 25 000 ks Pravidel pro začátečníky a 14 000 ks Pravidel pro pokročilé
- klub Hexaedr má 3 500 registrovaných členů

(těžko říct, odkud tento údaj pochází, podle nejnovějšího adresáře je členů cca 1500)

- Dračí doupě má přesná a skloubená pravidla (*říká Martin Klíma*)
- Marin Klíma si bude v červnu brát Vilmu Kadlečkovou
- nakladatelství Altar letos vydá DrD **Pravidla pro experty**, hru Talisman *(v Polsku vyšla pod názvem Magia i miecz) a deskovou hru Battle Tech (doufejme, že se již nepotvrdí oprávněnost pesimismu, s nímž většina hráčů DrD přijímá zprávy o tom, co kdy konečně Altar vydá).*

Příšeří

Létající dráček (Sheila)

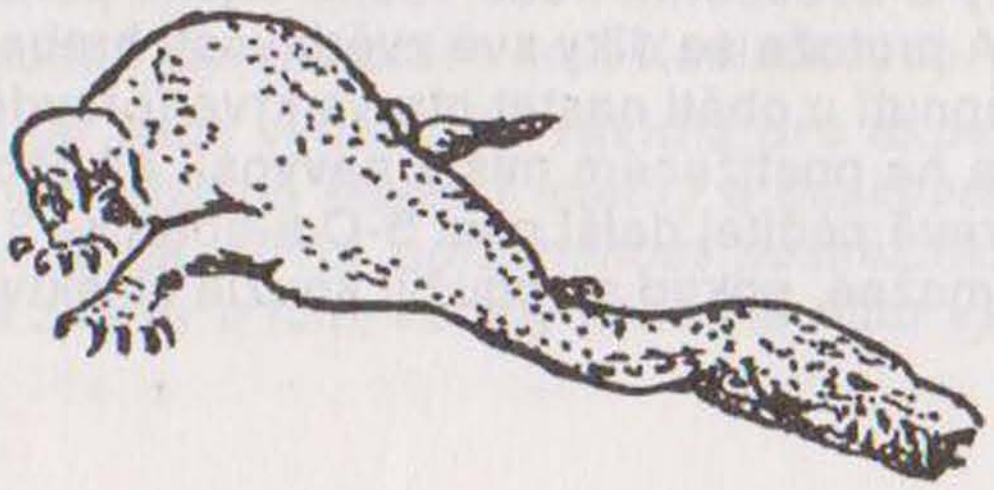
Životaschopnost:	4
Útočné číslo:	7/0, 7/0 (paťáty) 5/1 (zuby)
Obranné číslo:	7
Velikost:	A
Odolnost:	14
Pohyblivost:	9 / drak (na zemi) 16/ drak (ve vzduchu)
Zranitelnost:	drak
Manévrovací schopnost:	17
Inteligence:	9
Poklady:	dle PJ
Přesvědčení:	neutrální až zmatené zlo
Zkušenost:	200

Létající dráček je zmenšeninou zeleného draka, nepoužívá dračí dech a je strašně zvědavý, takže při otvírání dveří je často za nimi. Používá se ke zmatení družiny, případně ke hlídání. Útočí většinou ze vzduchu a to buď dvěma paťáty a kousnutím nebo všemi čtyřmi paťáty, na kterých má zdvojené drápy. A protože se díky své zvědavosti hrabe v kde čem, může při úspěšném drápnutí u oběti nastat otrava krve (pravděpodobnost 75%), pokud se postava na postiženém místě nevypálí alkoholem - past 7-Odl-nic/otrava. Při otravě počítej další past 5-Odl-horečky 3 dny/-20 životů za den. Vyléčení je možné, pokud se použijí kouzla či lektvary alespoň za 30 životů.

Medově žlutý drak (Val Dor)

Životaschopnost:	6 samička, 7 sameček
Útočné číslo:	(+9+4/0, 4/0, 7/4) = 13/0, 13/0, 16/4
Obranné číslo:	8
Velikost:	D
Odolnost:	15
Pohyblivost:	11 / drak (na zemi) 17/ drak (ve vzduchu)
Zranitelnost:	drak
Manévrovací schopnost:	18
Inteligence:	9
Poklady:	nikdy dobrovolně nedá víc než 20 000 zl (má kolem 75 000 zl)
Přesvědčení:	neutrální, zák. dobré v přítomnosti vejce
Zkušenost:	3 000 -3 000 pokud má vejce
Magenergie:	17 magů
Kouzla:	Žluté blesky, Arachneia, Protoplazma, Poslání, Svaž postavu
Dech:	viz níže
Velikost dechu:	9 x 6 sáhů

Tento drak je cítit jako velikost D + silná vůně medu a cukru.
Dech má medový (něco jako cukrová vata), postava se buď za 1 směnu vyhryže nebo rozpustí cukr (ne vodou), po 6 směnách - dušení.
Vejce této dračice je z jantaru (při použití ohně - shoří).



Metamorfix (Val Dor)

Životaschopnost: 9
Útočné číslo: různé
Obranné číslo: 5
Velikost: různá
Poklady: 0
Zkušenost: dle PJ

Je to magické stvoření vyvolané kouzelníkem Fufixem. Dovedou jej vyvolat i jiní kouzelníci a má jejich duši. Je-li kouzelník zabit, metamorfix za 1-6 směn mizí a kouzelník ožívá, není-li zničeno jeho tělo. Jak napovídá jeho název, útočí v různých podobách, na velikosti nezáleží. Bere na sebe zásadně podoby nemagických zvířat, většinou žijících v lese (medvědi, hadi, vlci..) Každé kolo útočí jako jiné stvoření s jeho útočnými čísly, proměna je plynulá a zvíře se nikdy neopakuje. Útočí-li na metamorfixe někdo Slunečním prstenem, zranění je normální, ale Sluneční prsten se už nikdy nenabije. V boji se mění metamorfix 13 kol a pokud ještě žije jakýkoli bojovník, 14 kolo vybuchuje silou bomby. Metamorfix je používán jako strážce pokladů, komnat i kouzelníka. Je vždy přitahován k nejinteligentnější postavě, zraní-li ho kouzelník alespoň za 10 životů pomocí své vlastní magenergie - je těžce nemocen (léčení dle PJ) a na 24 hodin ztrácí své magické schopnosti. Jeden kouzelník může mít za svůj život max. dva metamorfixe. Kouzelník musí mít přesvědčení zmatené nebo zákonné zlo, je zapotřebí 50 magů (možno použít naprosto veškerou magenergii - i z prstenů). Stvoření probíhá zhutněním všech kouzel do jednoho místa. Za každého metamorfixe kouzelník TRVALE ztrácí jedno své kouzlo. Kouzelník, který vyvolal metamorfixe, nemůže 1 týden kouzlit.

Fialkový démonek (Val Dor)

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	jen kouzla
Obranné číslo:	5
Velikost:	A
Pohyblivost:	10/ magický tvor
Zranitelnost:	C, I, J, N,
Inteligence:	21
Poklady:	500/ 0 + fialkový parfém
Přesvědčení:	neutrální
Magenergie:	21 magů
Výskyt	jeskyně
Zkušenost:	90

Je to neviditelný tvor, který žije ve tmě a voní po fialkách. Vidí infraviděním a bojí se kouzla Světlo - při něm vypadají jako černý flek a někde v něm je démonek. Všichni kromě krollů, hobitů a trpaslíků mají při boji s nimipostih -2 na útok. Démonek používá kouzla - Sugesce, Zelené blesky a Hyperprostor. Po smrti se zviditelní (má u sebe parfém své vůně). Má obdobu i v jiných vůních.

Chundelíci (Val Dor)

Životaschopnost:	2
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	13 (skáčou)
Velikost:	malé A
Odolnost:	9
Pohyblivost:	15
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	3 000 / 100
Zkušenost:	100
Inteligence:	18
Magenergie:	dle úvahy PJ

Chundelík je velikosti kopacího míče. Je to pružná koule porostlá citrónově žlutou až nazelenalou vlnou. Milují chladno, mráz, sníh..., ale sluníčko jim neuškodí. Žijí v koloniích po 3-18 kusech. V každé kolonii je berla mrazilka (velmi dobře ukrytá a chráněná rozličnými kouzly, často působí pouze na heslo). Bere-li ji nepovolaná postava bez dovolení chundelíků, má 50% šanci, že se zmrazí. Pravděpodobnost se snižuje, pokud je použit izolační materiál - dle PJ. Chundelíci jsou veselí tvorové, dokáží se celé dny bavit hádankami a sportovními výkony. Hádanky často kladou i postavám a za správné odpovědi je odměňují a také to platí u sportovních výkonů, ovšem rychlost chundelíků je velmi vysoká. Používají tato kouzla : Čarodějův zámek, Zlom kouzlo, Dým, Zesměšni, Fata morgána, + prohození rasy při zachování stávajících vlastností.

Balkové (Val Dor)

Životaschopnost:	3 - 5
Útočné číslo:	(+2 + 3/+1) = 5/+1 (sekera) (+2 + 2/+1) = 4/+1 (krumpáč) útok energií - fialovozelený 6/0 - rodooranžový 7/+1 (velitel)
Obranné číslo:	5, velitel 6
Velikost:	A
Odolnost	19
Pohyblivost:	15/ humanoid
Zranitelnost:	humanoid
Inteligence:	17
Přesvědčení:	neutrální
Bojovnost:	4 - sám, 7 - skupina, 9 - s velitelem
Zkušenost:	90

Balk je porostlý hnědou až hnědočernou srstí,má 4 prsty na rukou i nohou. Váha asi 1000 mincí. Řídí se sonarem, nemají oči ani pohlaví a řídí se podivným smyslem, kterému říkají vnitřní cit. Jsou velmi inteligentní, ale také odolní. Brání-li své poklady, jsou velmi nelítostní. Uprostřed čela mají vsazený krásně broušený onyx (hodnota 60 zl). Zřídkakdy používají zbraně, ale nosí u sebe krumpáč pro práci v podzemí. Z podzemí vychází velmi málo, živí se v něm kdečím (štíři, ploštice, netopýři, krysy). Ke svému životu nepotřebují vodu - stačí jim vlhkost vzduchu. Bojovat s Balky je velmi obtížné, protože chodí ve skupinách (3 - 9) a bojují paprskem energie

z onyxu v čele. V každém jejich sídle se vyskytuje brusírna onyxů, která je velmi dobře utajena. Hlídají tam dva Balkové strážci, kteří v boji používají mimo energie taky foukačku. Šipky jsou napuštěny jakýmkoli jedem. Jinak Balkové mají velmi zajímavý způsob množení a to prostřednictvím zvláštního zrcadla. Když se do něj podívá Balk, vyleze ze zrcadla jeho dvojník, ale bez onyxu. Ten dostane v brusírně. Když se do zrcadla podívá postava, vyleze naprosto věrný dvojník (včetně kouzelných věcí) a útočí. Tyto obrazy vznikají jen při světle a ke každé postavě jen jeden. Dvojník nekomunikuje, pouze bojuje.Pokud se postava zbaví svého dvojníka a chce pomoci zbytku družiny, tak musí rozeznat tu pravou postavu (buď podle řeči, nebo má šanci 50%). Pokud postavy rozbijí zrcadlo, uvolní se jeho magenergie a dojde k výbuchu (zrcadlo obsahuje 120 magů, výbuch - myšleno zranění střepy - za 30 - 120 životů).

ilustrace Petr Krátký

Pravidla DrD - změny a doplňky

Pád z výšky (kritika)

V minulém čísle jsme uveřejnili vylepšený systém padání z výšky. Autor i sami tvůrci DrD se domnívali, že tento system vyřeší stávající problémy. Z omylu je vyvedl dopis Vládi Chvátila:

NECITLIVÉ ZÁSAHY DO PRAVIDEL

Článek Pád z výšky z čísla 1/1994 mě přiměl sednout a napsat tuto kritiku. Jde totiž o typický zásah do pravidel, který se snaží dát další ránu jejich již tak dost křehké rovnováze. Není to sice úder nijak tvrdý, ale tento přístup k úpravám pravidel je v poslední době tak častý, že nikdo nemůže říct, po které ráně již pravidla nevstanou. Takže nyní k samotnému článku:

Ten, kdo jej psal, měl jistě nejlepší úmysly - chtěl hru udělat reálnější a věrohodnější. Nebudu zde nijak rozebírat, jak moc se mu to povedlo - čísla jsou jen čísla, a těžko s nimi lze nějak zásadně nesouhlasit. Mohu říci, že tento systém je dobrým kompromisem mezi složitostí pravidel a jejich reálností. Snad jen by mohla být někde zahrnuta obratnost. (Ať mi nikdo neříká, že není potřeba - co takhle skok do vody? A nedopadne snad zloděj spíše na nohy než tupý kroll či nešikovný kouzelník?)

Proč tedy vlastně kritizuji, když tvrdím, že pravidla jsou vlastně celkem dobrá? Ano, pravidla jsou to dobrá, ***ALE NE PRO DRAČÍ DOUPĚ!!!*** *Původní pravidla pro pád v DrD jsou sice nereálná, ale zapadnou do systému ostatních pravidel. Chyba tedy není v nich, ale právě ve výstavbě celého*

systému. Na jedné straně PJ s klidem přijme takováto pravidla pro pád a na druhé straně klidně udělá jako past padající balvan, který při zásahu sebere 10 až 15 životů. Takže kouzelník na první úrovni přežije pád ze stejné výšky, jako válečník na patnácté, ale padající kámen, který kouzelníka musí nutně zabít, nemůže válečníkovi vůbec uškodit. To je přece nesmysl! Jestliže jste tím, že jste začali hrát DrD, přistoupili na to, že jedna postava klidně může mít dvacetkrát či třicetkrát více životů než jiná (viz uvedený příklad), musíte se smířit s tím, že prostě přežije pád z mnohem větší výšky. Těm, kdo chtějí dosáhnout reálnosti, musím říci jen jediné:

SOUČASNÝ SYSTÉM DrD NENÍ REÁLNÝ A ANI NIKDY NEBUDE !!!

Zamyslete se nad tím, jistě přijdete na to, že to je pravda. Tím nechci tvrdit, že systém DrD je špatný; herní systém může být dobrý a přitom nemusí být reálný.

Takže shrňme to: hra DrD, která si mě svého času plně získala, je jednoduchá a dobře vymyšlená. Jedinou její nepopíratelnou slabinou je inflace na vyšších úrovních, především peněz a zkušenosti. To jsou totiž věci, které hru kazí, zatímco inflace životů ji činí pouze nereálnou (což sice může leckomu vadit, ale rozumnému člověku to hru nezkazí - je to prostě fantasy svět, kde správný hrdina vydrží všechno).

Pokud se někdo snaží upravovat pravidla, nemůže tak činit, aniž plně pochopí celkovou jejich filozofii a vcítí se do ní. Je-li nějaké pravidlo nereálné, nelze změnit pouze jeho důsledky, ale přímo pravidlo samotné. V našem případě by to znamenalo změnit pravidla pro počet životů a to by znamenalo přepracovat magii, alchymii a celý bestiář a vznikla by prostě další hra. Takže: kdo chce hrát, ať neničí pravidla a hraje, kdo chce realitu, ať vezme meč a vyrazí ven do skal - tam si může padat podle přírodních zákonů celkem reálně.

Vladimír Chvátil, Brno

Pozn. autora inkriminovaného článku:

Vladimír má pravdu. Systém, který jsem vám předložil v minulém čísle, odstraňuje nejen absurdní situaci, kdy pád z výšky 50 sáhů má stejný účinek jako 10 pádů z výšky 5 sáhů, ale i jeden z důsledků pravidla pro růst počtu životů, což samozřejmě nesmí, ale já si to bohužel neuvědomil. Naštěstí jsem měl možnost prodiskutovat tento problém na Veverconu s Vladimírem i s Martinem Klímou. Výsledkem je systém, který naleznete na jiném místě tohoto čísla.

-mk-

Pád z výšky podruhé

Jak jste se mohli dočíst na předchozí stránce, vyvstala nutnost revidovat systém padání uvedený v minulém čísle. Předkládáme vám tedy systém nový, teď už snad definitivní (aspoň do doby, než dojde k nějakým zásadním změnám v pravidlech DrD). Předchozí systém vám může posloužit jako inspirace při tvorbě vaší vlastní hry na hrdiny.

Zranění při pádu z výšky shrnuje následující tabulka

Max.výška	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	více
Hod	0	0 / 3	1 / 3	2 / 5	3 / 5	4 / 5	5 / 4	6 / 3	6 / 6	7 / 4	7 / 6

Spadne-li postava z výšky menší než 5 sáhů, je zraněna jen za 1 život. Pro větší výšky je v tabulce uvedena dvojice čísel, jejichž význam je následující: Hráč hodí tolik k6, kolik udává první číslo, výsledek vynásobí pěti a přičte k němu tolik k6, kolik udává druhé číslo.

Příklad: Spadne-li postava z výšky 23 sáhů, hodí hráč 3k6, výsledek vynásobí pěti a přičte 5k6. Celkové zranění bude tedy v rozsahu 20-120 životů.

Zranění lze též upravit podle povrchu v místě dopadu, např. takto:

skála	+1/0
písek	-0/1
bahno	-0/3 , je-li aspoň 30 coulů hluboké
voda	-0/1 za každých 50 coulů, maximálně však -0/5
koruny stromů	-1/0
sníh	-0/1 za každý sáh, maximálně však -0/3

-mk-

PRAVIDLA A ZÁKONY JSOU TU OD TOHO, ABY SE OPRAVOVALY.
(POZN. RED.)

Zaměstnání postav ve světě dračího doupěte

Není pravděpodobné, že by se postava ve světě dračího doupěte zabývala pouze bojem a taženími. Logicky by měla každá postava mít nějeké občanské zaměstnání, kterým se když ne živí, pak aspoň realizuje v běžném životě, když není v okolí ani skřetí armáda, ani potulný drak či zplozenec černé magie. Alchymista by pravděpodobně přijal zaměstnání jako chemik nějakého velmože, zloděj může být zručným brusičem drahokamů, válečník může kovat meče, kouzelník projektovat domy či hraničář chovat koně. Tato zaměstnání se jim navíc mohou hodit při pronikání do cizích měst a navazování kontaktů. Proto vznikl tento systém zaměstnání ve světě Dračího doupěte. Je pouze orientační a určuje základní podobu - ceny školení, omezení různých zaměstnání apod. Konkrétní pravidla pro jednotlivá zaměstnání by měla být upravena po poradě s PJ.

Základní pravidla

Jsou čtyři skupiny zaměstnání :
- přírodní zaměstnání
- řemesla,
- jemná řemesla
- zaměstnání duševní

V každém z těchto zaměstnání existují **tři** úrovně znalostí :
- domácí kutil (práce pro sebe a známé, není schopen si vydělat)
- řemeslná zručnost (je schopen stejné kvality práce jako běžný řemeslník, zemědělec, apod.)
- mistr (může sám školit, jeho výsledky jsou vynikající, často je i vyhledáván, snadno najde uplatnění, dobře si vydělá)

Délka školení závisí na PJ, vždy je však minimálné dva měsíce hracího času za každou úroveň znalosti, tedy stejně jako při běžném postupu na vyšší úroveň.

Postava může zvládnout buď jedno duševní zaměstnání, nebo dvě z ostatních skupin

Součet úrovní zaměstnání postavy však nesmí být větší než 4 u zaměstnání ze stejné skupiny, u zaměstnání z různých skupin nemůže být větší než 3. (postava může být například současně mistrem zahradnictví a kutilem v bylinkářství, nebo řemeslníkem v kování i tesařských pracech, ne však řemeslníkem v sedlářství a současně v chovu koní).

Postava, která získá třetí (mistrovskou) úroveň znalosti, může v tomto zaměstnání sama školit pro první a druhou úroveň s příslušným finančním ziskem, ale i s příslušnou časovou ztrátou.

Postava, která má v určitém zaměstnání řemeslnou úroveň znalostí, je při hodech procentní kostkou zvýhodněná o 5%, jedná-li se o činnost spojenou s jejím zaměstnáním, při hodu proti pasti je v tomto případě zvýhodněná o 1. Postava s mistrovskou znalostí bude mít zvýhodnění 10% u procentního hodu a 2 u hodu proti pasti.

Jedná se vlastně o to, že chovatel koní snáze zkrotí jezdeckou nestvůru, kameník spíš než kdo jiný najde tajné dveře ve skále,mistr zámečník nemá tolik práce s odemknutím dveří, apod.

Vzhledem k inteligenci je schopnost zvládnout určité zaměstnání následující: (údaje se týkají inteligence)

úroveň / **zaměstnání**	domácí kutil	řemeslník	mistr
přírodní	uvedena v popisu		
řemesla	aspoň 4	aspoň 8	aspoň 12
jemná ř.	aspoň 5	aspoň 9	aspoň 13
intelekt.	uvedena v popisu		

V kolonce bonus v přehledu zaměstnání jsou uvedeny rasy, které mají k této skupině zaměstnání blízko a proto přičítají ke své inteligenci +2 (mohou se tudíž v této skupině zaměstnání lépe uplatnit). Např. kudůk s inteligencí 11 má stejnou šanci stát se mistrem zlatnictví jako člověk s inteligencí 13, avšak člověk s inteligencí 11 může být nejvýše zlatnickým řemeslníkem.

Bytosti s inteligencí nižší nejsou schopny zaměstnání zvládnout.

Tabulka zaměstnání a cen školení

Ceny školení jsou hrazeny většinou různým školitelům, platí se tedy vždy celá suma (u postupu o více úrovní součet postupových částek). Postup o 2 úrovně znalostí za úroveň postavy je povolen od 3. úrovně postavy, postup o 3 úrovně znalostí od 6. úrovně postavy.

Dosažitelnost úrovní pro jednotlivá zaměstnání je dána v závislosti na stupni potřebné vlastnosti postavy.

Zaměstnání přírodní:

Příklad: chovatel koní, bylinkář, kamenoznalec, sadař, zahradník, rybář apod.

úroveň	1.	2.	3.
cena	2 000 zl	6 000 zl	18 000 zl
omezení	intel. od 5 včetně	od 10 včetně	od 14 včetně
bonus	elf, hobit		

Řemesla:

Příklad: tesař, kovář, sedlář, horník, kameník, zedník apod.

úroveň	1.	2.	3.
cena	3 000 zl	9 000 zl	27 000 zl
omezení	síla od 5 včetně	od 10 včetně	od 14 včetně
bonus	barbar, trpaslík, člověk		

Jemná zaměstnání:

Příklad: zlatník, kovář jemných prací, zámečník, platnéř, brusič, sklář, kožišník apod.

úroveň	1.	2.	3.
cena	4 000 zl	12 000 zl	36 000 zl
omezení	obrat. od 10 včetně	od 13 včetně	od 17 včetně
bonus	hobit, kudúk		

Zaměstnání duševní:

Příklad: stavitel lodí, architekt apod. Obecně zaměstnání s využitím matematiky a fyziky.

úroveň	1.	2.	3.
cena	5 000 zl	15 000 zl	45 000 zl
omezení	intel. od 10 včetně	od 13 včetně	od 17 včetně
bonus	žádná rasa		

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

2. kolo - OSMISMĚRKA

Tato soutěžní úloha se týká ságy o Amberu vyprávěné R.Zelaznym. Vyškrtejte z osmisměrky 19 osob, v jejichž žilách koluje krev královské rodiny z Amberu. Zbylých 7 písmen čtených po řádcích dá tajenku - pojem, který též souvisí s Amberem. Vaším úkolem je vysvětlit, jak.

T	K	I	D	E	N	E	B	F	U
D	R	A	R	É	G	M	I	S	C
N	O	R	E	B	O	O	Y	A	D
A	N	N	I	D	N	E	I	E	A
R	I	N	N	A	L	N	I	C	L
B	K	A	M	B	E	R	K	O	L
D	R	I	A	A	D	C	I	R	E
A	O	L	O	R	R	R	R	W	W
R	W	U	E	N	O	T	E	I	E
A	D	J	M	E	R	L	I	N	L
O	D	L	A	N	I	R	F	N	L

Tajenka: . . . . . .

Vysvětlení:

Své odpovědi zašlete do 31.května na adresu redakce. Zároveň můžete ještě zasílat odpovědi z prvního kola.

Anketa

Chtěli bychom, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl

1 - zbytečně zabírá místo

2 - mohlo to být horší

3 - stálo za přečtení

4 - jen houšť a větší kapky

5 - skvělé, úžasné, vynikající

Návraty	Lone Wolf opět na scéně
Cesta do Valúzie	Ve službách krále Reginalda
Germánská mytologie	A. Sapkowski
JRRT - Otázky (FAQ)	DrD
Odin	Pro pomoc
Tolkienova společnost	Vevercon
Je za humny drak?	Soutěž
Křišťálová jeskyně	Anketa

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v dubnu 1994.
Vydavatel a redakce: Rostislav Řeha, Želivského 5, 736 01 Havířov-Podlesí
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17
(069) 23 11 65 / kl. 17
víkendy : (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky:Petr Willert

Dech draka
© 1994